Thomas Spies

TRAUMA IM COMPUTER-SPIEL

Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen

[transcript]

GAME STUDIES
KULTUR UND GESCHICHTE

Thomas Spies
Trauma im Computerspiel

Game Studies | Band 1

Diese Publikation wurde im Rahmen des **Fördervorhabens 16TOA002 mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung** sowie mit Mitteln der Open Library Community Medienwissenschaft 2022 im Open Access bereitgestellt.

Die Open Library Community Medienwissenschaft 2022 ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollsponsoren: Humboldt-Universität zu Berlin | Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz | Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Ruhr-Universität Bochum | Universitäts- und Landesbibliothek Bonn | Staats- und Universitätsbibliothek Bremen | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg Frankfurt am Main | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek – Niedersächsische Landesbibliothek | Karlsruher Institut für Technologie (KIT) – KIT-Bibliothek | Universitätsbibliothek Kassel | Universitätsbibliothek in Landau | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Universitätsbibliothek der Ludwig-Maximilians-Universität München | Fachhochschule Münster | Universitäts- und Landesbibliothek Münster | Bibliotheks- und Informationssystem der Universität Oldenburg | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | Zürcher Hochschule der Künste | Zentralbibliothek Zürich

Sponsoring Light: Universität der Künste – Universitätsbibliothek | Freie Universität Berlin | Fachhochschule Bielefeld, Hochschulbibliothek | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Fachhochschule Dortmund, Hochschulbibliothek | Technische Universität Dortmund / Universitätsbibliothek | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Hochschule Hannover – Bibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek

Mikrosponsoring: Filmmuseum Düsseldorf | Bibliothek der Theologischen Hochschule Friedensau | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | Bibliothek der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe Bibliothek | Hochschule Fresenius | Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF – Universitätsbibliothek | Bibliothek der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt (FHWS)

Thomas Spies, geb. 1982, studierte Germanistik, Philosophie, Biologie und Erziehungswissenschaften in Mainz und promovierte zum Thema Trauma-Repräsentation in Computerspielen am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Er forscht interdisziplinär zu Intermedialität sowie Repräsentation von mentaler Gesundheit und Gender.

Thomas Spies

Trauma im Computerspiel

Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen

[transcript]

Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln im Fach Medienwissenschaften, eingereicht im Juli 2021.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.



Erschienen 2022 im transcript Verlag, Bielefeld

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld
Umschlagabbildung: Computerspiel »Limbo« (Playdead 2010)
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
Print-ISBN 978-3-8376-6152-1
PDF-ISBN 978-3-8394-6152-5
EPUB-ISBN 978-3-7328-6152-1
https://doi.org/10.14361/9783839461525
Buchreihen-ISSN: 2750-3739
Buchreihen-eISSN: 2750-3747

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.
Besuchen Sie uns im Internet: *https://www.transcript-verlag.de*
Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter *www.transcript-verlag.de/vorschau-download*

Inhalt

Danksagung

Ich danke Prof. Dr. Benjamin Beil für sein Vertrauen in mein autodidaktisch erarbeitetes Fachwissen – für das Dr. habil. Andreas Rauscher den Grundstein gelegt hat, auch hierfür meinen Dank. Meinen Eltern danke ich dafür, dass sie mir die Notwendigkeit vorleben, die Bedeutsamkeit der Lebenswirklichkeit anderer wahrzunehmen – und, dass sie mir den Freiraum gelassen haben, meine Lebenswirklichkeit selbst zu finden. Ich danke Ervehea Ceji, Yusuf Göktürk, Birgül Kurt und Johannes Duncker für das Lektorat, vor allem aber für ihre Freundschaft – letzterem, wie auch Dmitry Zakharov, darüber hinaus für wertvolle medienwissenschaftliche Diskussionen bei zahlreichen Spaziergängen. Mein besonderer Dank geht an Şeyda Kurt. Dafür, diese Arbeit in so vielen Hinsichten unterstützt und mich als Menschen auf jede vorstellbare Art und Weise gestützt zu haben.

Vorwort

> »Trauma lingers on the edge between solemn and chilling; profound and inconsequential; and there is an ever-present sense that you are lost in a place that you intimately know.«

So beschreibt der Journalist Jason Johnson (2011) seine Spielerfahrung mit TRAUMA, einem Computerspiel,[1] das Krystian Majewski als Diplomprojekt an der *Köln International School of Design* entwickelte. Über den Kontext hinaus ließe sich Johnsons Kommentar ebenso als eine Umschreibung des Phänomens Trauma selbst lesen. Der vielschichtige Begriff *Trauma*, der sich ableitet vom altgriechischen Wort *τραῦμα* (*Verwundung*, *Verletzung*, *Durchbohren*, *Kränkung*), ist in Bezug auf einschneidende Lebenserfahrungen doppelt belegt: Er bezeichnet sowohl das auslösende Ereignis,[2] beispielsweise den Tod eines nahestehenden Menschen, als auch die psychischen Folgen für die Betroffenen;

1 Diese Arbeit orientiert sich an der Minimaldefinition von Computerspielen, die Claus Pias in *Computer Spiel Welten* (2000, S. 6) formuliert: »Spiele, an denen mindestens ein Benutzer und ein Computer beteiligt ist [sic!]; Spiele, die alle Spielelemente und Regeln auf Computerbasis implementieren; Spiele, die zu ihrer Spielbarkeit eines Interface bedürfen.« Der Ausdruck *Computerspiel* wird der synonym gebrauchten Bezeichnung *Videospiel* vorgezogen, da so die Fokussierung auf Spieletitel, die für PC-Systeme erschienen sind, verdeutlicht werden soll. Vereinzelt werden zwar Spieletitel erwähnt, die (zunächst) exklusiv auf Konsolen veröffentlicht wurden, aber bedeutsam für den Untersuchungsgegenstand sind; sie bilden allerdings nicht den Schwerpunkt der Auseinandersetzung. *Mobile Games* werden vollständig ausgeklammert.

2 Traumatisches Ereignis, traumatisches Erlebnis und traumatische Erfahrung werden in dieser Arbeit synonym verwendet, da eine genauere Bedeutungstrennung, wie bspw. von Fischer & Riedesser (2009) vorgeschlagen, in vielen Forschungsarbeiten nicht vorgenommen wird, und auch hinsichtlich des Untersuchungsgegenstandes nicht notwendig ist.

darunter fallen zahlreiche Erkrankungen, die sogenannten Traumafolgestörungen, zu denen auch die Posttraumatische Belastungsstörung zählt. Gerade diese Traumafolgestörung, die oft, aber nicht ausschließlich nach Kriegserfahrungen auftritt, kennzeichnet ein Zwischenzustand: Obwohl (wieder) an einem heimischen Ort angekommen, nehmen Betroffene die Erhabenheit eines sicheren Umfeldes wahr. Und empfinden doch emotionale Kälte. Überlagert von tiefgehenden zurückliegenden Erlebnissen, die nur inkonsequent verarbeitet werden konnten, ist ihre Gegenwart geprägt von einem Gefühl des Verlorenseins im eigentlich Vertrauten.

Die namenlose Protagonistin im Computerspiel TRAUMA hat, wie die kurzen Realfilmpassagen des *Intros* erahnen lassen, zunächst ein physiologisches Trauma erlitten – nach einem Autounfall (ein, wie diese Arbeit zeigen wird, nicht seltenes Motiv in Trauma repräsentierenden Computerspielen) erwacht sie in einem Krankenhausbett. Das eigentliche Spiel lässt jedoch schnell vermuten, dass die Protagonistin, die auch als Erzählstimme fungiert, zudem psychisch traumatisiert ist und es vor dem Unfall bereits war. Während sich ihre körperlichen Einschränkungen und Symptome über leicht verständliche Symbole visualisieren lassen (Bandagen deuten auf Wunden hin, das Beatmungsgerät auf die Schwere der Verletzungen), besteht die zentrale Herausforderung für ein bildgebendes Medium in der adäquaten Visualisierung der scheinbaren Unsichtbarkeit mentaler Vorgänge.

TRAUMA repräsentiert die subjektiven Innenwelten seiner Protagonistin über vier Träume, die sich in beliebiger Reihenfolge über ein Menü auswählen lassen. Deren Schauplätze sind Orte, die sie in ihrer Vergangenheit besuchte und mit wichtigen Ereignissen aus ihrer Biografie verbindet.[3] Die Traumlandschaften stellen das eigentliche Interface des Spiels dar, sie sind zusammengestellt aus realweltlichen, bei Nacht aufgenommenen Fotografien, in die digital veränderte Elemente eingefügt wurden. Die Bewegung des Mauszeigers an den Rand der aktuell eingeblendeten Aufnahme lässt verschwommen und perspektivisch versetzt benachbarte Areale erscheinen, die

3 Auch die eigene Biografie ließ Majewski in das Spiel einfließen: »The two most important events in my childhood were long stays at hospitals and the emigration to Germany. Both had a lot to do with feeling lonely and abandoned. The images I associate with these memories also take place at night – empty hospital hallways and anonymous railway stations in foreign countries.« (nach Hardy 2010)

sich per Mausklick anwählen lassen.[4] (Abbildung 1) So wandert man durch die Traumlandschaften, in denen jeweils ein Haupt- und zwei Nebenziele erreicht werden können (wie einen unter einem Stein begrabenen Teddybären zu bergen oder einen Pfad durch ein Gebüsch zu bahnen). Verstreut lassen sich Polaroid-Aufnahmen finden, die Personen oder Momente aus dem Leben der Protagonistin zeigen, und die sie beim Aufsammeln kommentiert. Manchmal zeigen diese aber auch einfache Symbole, wie einen horizontalen Strich oder einen Halbkreis. Die Symbole können als Gesten mit dem Mauszeiger an bestimmten Stellen in der Spiellandschaft nachgeahmt werden, um zwischen Arealen zu wechseln, aber auch um Hindernisse zu entfernen oder eine Kiste zu öffnen. Damit lassen sich, beim erneuten Besuch bereits durchschrittener Träume, mit neu erlernten Gesten bisher unzugängliche Bereiche erschließen.

Abbildung 1: Das Interface von TRAUMA.



Tatsächlich gelingt es Krystian Majewski über das reduzierte Spieldesign von TRAUMA, den mentalen Zustand einer traumatisierten Person facettenreich zu repräsentieren. Auf narrativer Ebene erkundet die Erzählstimme der

4 In der Spielpraxis erinnert die Navigation durch die Aufnahmen an die Esper-Fotoanalyse im Film BLADE RUNNER (Scott 1982) und vor allem an deren spielmechanische Umsetzung im gleichnamigen Adventure der *Westwood Studios* (1997).

Protagonistin die mit vagen Erinnerungen gespickten Traumlandschaften ebenso fragend und verunsichert wie die Spielenden: »She speaks not as an omniscient narrator but as a confused victim, uncertain of what needs to be done, offering clues toward clues, unsure of herself and her exact needs.« (Parkin 2011) Nicht verortbare Töne und Geräusche sowie vereinzelte Klangmuster ergänzen die melancholische Wirkung der menschenleeren Nachtaufnahmen, deren fragmentarische Zusammenstellung und Verfremdung den Verlust von Erinnerung und Identität widerspiegeln. Die *Point-and-Click-Adventures* reminiszierende Spielmechanik[5] ist der übergeordneten Thematik zuträglich, entspricht einem puzzleartigen Aufspüren und In-Bezug-setzen verdrängter und verloren geglaubter Erlebnisse als notwendige Aufgabe, um die aktuelle (traumatische) Lebenssituation zu erfassen und positiv zu beeinflussen.

TRAUMA steht mit seiner Veröffentlichung 2011 durch den Publisher *Headup Games* exemplarisch für eine Phase der allgemeinen Öffnung des Spielemarktes in Bezug auf ernsthafte, erwachsene Inhalte.[6] Sind die Anfänge dieser Tendenz in den Werken kleiner, unabhängiger Entwicklerstudios zu finden, erwiesen sich viele Produktionen über die Erschließung alternativer Zielgruppen oft als finanziell erfolgreich, wodurch auch große Publisher auf den Trend aufmerksam wurden. So fanden sich Beschreibungen mentaler Zustände zunehmend nicht nur abseits des Mainstreams. Es ist zunächst positiv zu bewerten, dass eine Auseinandersetzung mit mentaler Gesundheit breit gefächert stattfindet – der Versuch einer Sichtbarmachung über mediale Repräsentationen (»[t]hey externalize in images much of what remains ›mental‹ (usually unconsciously imaginative) in the real world« (Gee 2008, S. 261)) kann diese auch in gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Debatten sichtbar werden lassen. Doch nicht immer ist die Repräsentation mentaler Gesundheit so sensibel an den Betroffenen ausgerichtet wie bei TRAUMA, tatsächlich ist sie oft problematisch und schreibt Vorurteile sowie Fehlvorstellungen

---

5 Majewski startete sein Projekt mit der Idee, ein modernisiertes *Adventure* zu programmieren. Nach ihm sind die oft sehr schweren Rätsel der frühen Vertreter des Genres potenziell frustrierend für die Spielenden, weswegen er diese simplifizierte und Lösungshinweise einbaute. Viele Rätsel sind fakultativ, wodurch sie für die Spielerfahrung weniger bedeutsam sind als das Erforschen der Traumlandschaften: »If you stay longer it's because you are interested, not because you got stuck.« (nach Graft 2010)

6 Das Spiel wurde für mehrere Preise nominiert, so gleich dreifach auf dem *Independent Game Festival* 2010, und gewann den *European Innovative Games Award* 2010.

fort. Shapiro & Rotter (2016) untersuchten die finanziell erfolgreichsten Spiele der Jahre 2011-2013: In 24 Prozent der erschienenen Titel fanden sie Beschreibungen von psychischen Störungen,[7] dabei waren 69 Prozent der Charaktere mit psychischen Störungen gewalttätig – was sie mit einer Auswertung der Ergebnisse mehrerer medizinischer Studien kontrastierten: »[The] general prevalence of violence among mentally ill persons is low and associated with other factors such as co-occurring substance use disorders.«[8] (Ebd., S. 1594)

Die Stigmatisierung von Personen mit *mental illness* als gewalttätig ist nicht die einzige Form einer problematischen Repräsentation in Computerspielen: Betroffene erscheinen körperlich entstellt wie in BATMAN: ARKHAM ASYLUM (Rocksteady Studios 2009), wenig intelligent wie in OUTLAST (Red Barrels 2013) oder ›seltsam‹ wie in DIE SIMS 3 (Maxis 2009). (Vgl. Nixon 2013) Letzteres Beispiel zeigt über die Einbindung mentaler Gesundheit in die Spielmechanik eine medienspezifische Repräsentationsform, die Computerspiele von anderen audiovisuellen Medien, wie dem Film, abheben: Über einen beim Kreieren eines Sims auswählbaren Charakterzug namens *Insanity* verändert sich mit dem Verhalten des Charakters auch das Gameplay und somit der eigentliche Spielakt.[9] Der Sim verhält sich unverschämt in sozialen Interaktionen oder gar wie ein Tier, redet über Verschwörungstheorien und mit sich selbst und durchstöbert die Mülltonnen der Nachbar:innen – »[…] an insulting depiction that perpetuates outdated and unfairly negative stereotypes of mental illness.«[10] (Mahar 2013)

Eine spielmechanische Integration mit der stereotypisierenden Bezeichnung *Insanity* oder auch *Sanity* findet sich in vielen Spieletiteln als »outward manifestation of an interior perversion« (Chang 2017, S. 236). Die

---

7 Mehr zum Begriff der psychischen Störung in Kapitel 2.4, Teil II.

8 Weitere Studien zeigten, dass Menschen mit psychischen Störungen häufiger Opfer von Gewaltverbrechen sind (Teplin, McClelland, Abram & Weiner 2005) und sie sozial gemieden werden (Canadian Medical Association 2010).

9 »Ein Spielakt unterläuft die Trennung von Darstellung (Repräsentation) und Ausführung (Aktion) und konstituiert qua Spielmechanik das, was auf der Ebene der Bildwelt respektive der Narration konstatiert wird. Die Spielmechanik performiert mithin das Spielgeschehen, vollzieht es in actu. Somit auch ›unterstreicht‹ die Spielmechanik das Erlebte nicht nur, wie eingangs in der Spielkritik insinuiert, sondern generiert es vielmehr.« (Hensel 2018, S. 385)

10 In DIE SIMS 4 wurde der Charakterzug, der bei Veröffentlichung des Spiels weiterhin *Insanity* hieß, nach Protesten aus der Game-Community in *erratic* umbenannt.

Problematisierung und Klärung der Ordnung solch interner und externer (medialer) Repräsentationen, deren Wahrnehmung und Wirkung, machen Grabbe, Rupert-Kruse & Schmitz (2016) abhängig von der Körperlichkeit sowohl des Dargestellten als auch der Rezipient:innen und sprechen von *Medien der Verkörperung* bzw. *Media Embodiment*.[11] In den interdisziplinären *Embodiment*-Diskursen wird Kognition, die die Gesamtheit der informationsverarbeitenden Prozesse und Strukturen höherer Lebewesen sowie deren Ergebnisse bezeichnet, »nicht länger primär innerhalb von repräsentationalen Eigenschaften des mentalen Systems verortet, also im Sinne einer neurokomputationalen Theorie des Geistes, sondern körperorientiert in das Außen verlagert.« (Ebd., S. 207) Plädieren Grabbe, Rupert-Kruse & Schmitz für eine Integration von *Embodiment*-Diskursen in die Bewegtbildwissenschaften im Allgemeinen, erscheinen sie prädestiniert für eine Integration in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen innerhalb der *Game Studies*. Denn gerade der Spielakt weist die Besonderheit auf, dass während diesem ein virtueller Körper – der Avatar – inkorporiert, aber gleichzeitig betrachtet wird:

> The body goes from being the object, the thing that is doing the observing, to the subject, the thing that is being observed. Video games shift what the body is viewed as, and how it is regarded since the video game changes the body's representation and allows it to not just be controlled, but to be fully observed on the screen in the idealized form of an avatar who mirrors the player's actions in real time. (Judy 2013, S. 6)

Auch hierbei ist die Repräsentation von großer Bedeutung, denn die Art des *Embodiments* eines virtuellen Körpers unterscheidet sich von der eines materiellen: Schmerz, den der Avatar erfährt, empfinden wir nicht, sondern können ihn nur über seine Repräsentation (wie eine sinkende *Health-Bar*, eine Vibration des Controllers oder eingeblendete Blutspritzer) nachempfinden. (Vgl. Farrow & Iacovides 2012) Wie der Medienwissenschaftler Rune Klevjer vermerkt: »We need a […] concept of fictional embodiment in order to account for the central mechanisms of computer game representation and interaction.« (Klevjer 2006, S. 41)

11 Verkörperung ist der in der deutschen Literatur – neben *Inkarnation* und *Verleiblichung* – oft zu findende Begriff für *Embodiment*. Beide Begriffe werden in dieser Arbeit synonym verwendet; *embodied* wird für eine bessere Lesbarkeit mit *verkörpert* übersetzt.

Hier setzt nun diese Arbeit an: In Teil I werden interdisziplinäre Erkenntnisse aus der *Embodiment*-Forschung vorgestellt und auf das Verhältnis der Spielenden zu ihrem Avatar in Avatar-basierenden *Single-Player-Games* übertragen, um zu einer Körper-Definition zu finden, die Grundlage sein soll für die Analyse von Trauma-Repräsentationen. Eine Störung der Selbstverständlichkeit der Avatar-Spielenden-Beziehung wird hier als eine Möglichkeit präsentiert, traumabezogene Inhalte zu vermitteln.

Viele Publikationen der *Game Studies* gehen zwar auf mentale Gesundheit in Computerspielen ein, jedoch wenige speziell auf Trauma – obwohl eine Traumatisierung tiefe psychische (und, wie sich zeigen wird, auch körperliche) Wunden schlägt. Zudem bleibt eine Definition von Trauma, die dessen Multifaktorität und Multiperspektivität berücksichtigt, meist aus. Diese Lücke soll in Teil II der Arbeit geschlossen werden, der, über einen geschichtlichen Überblick über die Entwicklung einer Trauma-Theorie sowie der Beschreibung häufig in Computerspielen repräsentierter Traumafolgen, zu einer Vorstellung von Trauma als systemische Störung findet. Auch hierfür ist der Begriff der Verkörperung wesentlich, da die Vertreter:innen der *Embodied Cognitive Science* anstreben, über diesen die historisch gewachsene Trennung von Körper und Geist aufzuheben und zu einer ganzheitlichen Sicht auf Trauma zu gelangen.

Mit dem theoretischen Vorbau aus Teil I und II können in Teil III mediale Trauma-Repräsentationen differenziert betrachtet werden. Dabei bietet sich ein Vergleich an zwischen den verwandten audiovisuellen Medien Film und Computerspiel. Tatsächlich teilen sie die Problematik, Bilder finden zu müssen für ein vermeintlich unzeigbares Phänomen – und so hat die Repräsentation von Trauma im jüngeren Medium Computerspiel oft filmische Vorbilder. Doch eine Rückschau auf historische Trends und Entwicklungen zeigt auch, dass sich Computerspiele von filmischen Zugängen lösten, ihre medienspezifischen Eigenschaften und Qualitäten zunehmend nutzten, um traumatische Erfahrungen sowie deren Folgen variantenreich einzubetten. Dabei wird vor allem auf die Bedeutung von Vertretern des Horror- und *Shooter*-Genres eingegangen sowie auf die Problematik des Begriffs der *Empathy Games*, der zunächst eine positive Abkehr von stereotypisierenden Repräsentationen vermuten lässt. Da fast sämtliche für diese Arbeit ausgewählten Computerspiele Traumsequenzen oder traumähnliche Zustands-Welten aufweisen, die die mentalen Prozesse der Protagonist:innen für die Spieler:innen sicht- und begehbar machen (wie im bereits vorgestellten TRAUMA), kann es nicht ausblei-

ben, einen Exkurs in die Traumforschung vorzunehmen und auf Traumtypen sowie Traumsymboliken einzugehen.

Wurden vorhergehend vor allem problematische Repräsentationen von Trauma angesprochen, werden in Teil IV Spieletitel vorgestellt, denen weitestgehend oder in besonderem Maße eine Trauma-Repräsentation gelingt, die Verständnis schafft für die Auswirkungen psychischer Störungen und die Situation Betroffener, ohne sie zu stigmatisieren (dabei ist es wichtig festzuhalten, wessen Traumata abgebildet werden – und wessen nicht). Da in den *Game Studies* eine Kategorisierung solcher Spieletitel bisher ausgeblieben ist, wird die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* eingeführt (in die sich Krystian Majewskis TRAUMA durchaus einordnen lässt). Ausdefiniert wird die Kategorie anhand von Zugehörigkeitskriterien, unterschiedlichen Zugängen beim Spieldesign sowie einer Unterscheidung thematischer Konstruktionen.

Teil V widmet Vertretern der *Komplexen Trauma-Repräsentation* drei ausführliche Analysen, die tiefgehend Einblick geben sollen in die unterschiedlichen Produktionsbedingungen, Herangehensweisen und Schwerpunktsetzungen, die Computerspiele dieser Kategorie auszeichnen – die in vielerlei Hinsicht äußerst unterschiedlichen Titel DISTRAINT (Jesse Makkonen 2015) und DISTRAINT 2 (Jesse Makkonen 2018), HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) sowie DISCO ELYSIUM (ZA/UM 2019) schaffen es allesamt, sich von tradierten Mustern der Trauma-Repräsentation zu lösen und Trauma als facettenreich, eben komplex, darzustellen. Auch die Analysen lösen sich von einem durchgängigen Muster sowie der Vorstellung, Trauma und seine Repräsentation in seiner Gesamtheit über eine formelhafte Methode beschreiben zu können. Vielmehr sollen sie als Fragmente gelesen werden, die in ihrer Zusammenstellung eine Annäherung an das komplexe Phänomen Trauma sein wollen, das in seiner Gesamtheit wohl nie vollständig erfasst werden kann.

Die analytische Suche nach Komplexität geschieht dabei, dem Medium angemessen, spielerisch – und das nicht nur metaphorisch, sondern als Verschriftlichung einer Auseinandersetzung über den Akt des Spielens selbst:

> Spiele stellen als Spiele Aufgaben – erzählen also nicht nur Geschichten wie Bücher oder Filme – und fordern so dazu auf, Entscheidungen zu treffen. Um diese Entscheidungen treffen zu können, bedarf es der Analyse von Situationen. Spieler:innen müssen diese Analyse – als eine Fähigkeit, die soziokulturell als zentral erachtet werden darf – unausgesetzt leisten; und indem sie

im Spiel ihre Spielwelt erkunden, Hypothesen über diese aufstellen, selbige überprüfen und gegebenenfalls modifizieren – ein Procedere, das, wenn man so will, auch jeder wissenschaftlichen Aktivität zugrunde liegt –, lernen sie, dass eine solche Analyse unabdingbar ist. Spielen bedeutet in dieser Hinsicht immer ein Sondieren von Komplexität, wobei wesentlich ist, dass diese spielerische Sondierung virtueller Welten Lust an eroberter Komplexität verschafft. (Hensel 2017, S. 92f.)

I. A Play of Bodies

»Um Utopie zu sein, brauche ich nur Körper zu sein.«
– Michel Foucault, 1966

1. (Gestörtes) Embodiment

Im *Open-World-Action-Adventure* RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar Studios 2018) erspielen wir die Läuterungsgeschichte eines Revolverhelden namens Arthur Morgan. Dabei erfüllen Plot und Spielmechanik zunächst die Erwartungshaltung der Spielenden an eine hoch budgetierte AAA-Produktion,[1] angesiedelt in den letzten Jahren des ›Wilden Westens‹: Einen Großteil der Spielzeit rauben wir Züge und Banken aus, zudem entscheiden wir uns, über ein Dialogsystem sowie durch konkrete Handlungen, Konflikte mit oder ohne den Einsatz von Gewalt zu lösen. Nach vielen Spielstunden aber, Arthur reitet mit seinem Pferd gerade auf eine Siedlung zu, versagt die Steuerung über das Input-Gerät zunehmend: Die durch den:die Spieler:in gedrückten Aktionstasten lösen immer weniger eine Reaktion der Figur Arthurs im Spiel aus, schließlich kippt er aus dem Sattel.

Wie sich dann bei einem Arztbesuch in der Siedlung herausstellt, wurde er mit Lungentuberkulose infiziert. Von nun an verschlechtert sich seine Gesundheit, was nicht nur akustisch über Hustenanfälle hörbar wird, sondern sich auch spielmechanisch auswirkt: Die als aufladbare Kerne eingeblendete Lebensenergie und Ausdauer haben einen verminderten Maximalwert. Arthurs durch Essverhalten beeinflussbares Körpergewicht kann nur noch ein ›Mindestgewicht‹ erreichen, Normal- oder Übergewicht ist nicht

1 Der Begriff *AAA-Titel* oder *Triple-A-Titel* leitet sich vom amerikanischen Notensystem ab, wobei A für die bestmögliche Note steht. Auch wenn der Begriff es nahelegt, ist ein großes Budget selbstredend kein Garant für ein gelungenes Spiel.

mehr möglich. Der Schaden, den Arthur bei gewaltvollen Auseinandersetzungen nimmt, steigt mit der zunehmenden Verschlechterung seiner physischen Verfassung an. Letztendlich ist im Finale des Spiels zwar noch ein Sonnenuntergang zu sehen (zumindest beim *good ending*, das man durch moralisches Handeln freispielt), in den der Held allerdings nicht mehr reitet: Arthur stirbt an den Folgen der Tuberkulose.

Wird das Sterben filmähnlich in Form einer gescripteten *Cutscene*[2] abgebildet, bedient sich die Darstellung des vorangehenden körperlichen Zerfalls spezifischer Eigenschaften des Mediums Computerspiel. Der Moment, wenn Arthur sich kurzzeitig der Steuerbarkeit durch die Spielende entzieht, ist deswegen so eindringlich, weil er einem die im Laufe der Spielzeit automatisierte und selbstverständlich gewordene direkte Bindung zwischen unserer Welt und der Spielwelt wieder bewusst werden lässt: Ein Input verarbeitendes Gerät, wie Gamecontroller oder Maus, ist unabdingbar, um die physischen Muskelbewegungen der Spielenden in hard- und softwarebasierte Aktionen zu übersetzen.

Ähnlich dem Erlernen einer Sprache, tritt die Beschäftigung mit den spielspezifischen Regeln mit zunehmender Übung und Erfahrung immer mehr in den Hintergrund. Routinierte Spieler:innen, die verinnerlicht haben, dass die Taste ›X‹ Arthur in bestimmten Situationen springen lässt,[3] werden sich nicht bewusst machen, dass sie einen Knopf drücken: »[T]he competent videogame player [does] not ›think‹ about how they are going to traverse the gamepad –

---

2 Auch in den Zwischensequenzen davor wird der Zerfall von Arthurs körperlicher Integrität und Autonomie eindringlich abgebildet: »Über die Entwicklung von zunächst gelegentlich leichtem Husten bis zu den blutigen und starken Husten- und asthmatischen Anfällen in der Endphase von Arthurs Leben durchläuft dieses Symptom eine Entwicklung, die sich durch steigende Invasivität und Sichtbarmachung auszeichnet. In Kongruenz dazu zerfällt Arthur auch optisch immer mehr: das hypermaskuline Stereotyp, das Arthur zunächst verkörpert, wird zunehmend durch Blässe, blutunterlaufene Augen, eine verschwitzte Stirn und gerissene Lippen gezeichnet. Zudem zeigen eingefügte Cut-Scenes Arthur bei Zusammenbrüchen mit verzerrter und eingeschränkter Kognition und in Momenten totalen Autonomieverlustes über seinen Körper.« (Görgen 2020, S. 37)

3 Also muss nicht nur das Layout des Eingabegeräts, sondern auch die Funktion, die eine Eingabe im Spiel erfüllt, erlernt werden: »[T]he buttons of game controllers do not only afford pushing them, but it is an activity that attains its specific meaning in relation to a particular game (or in relation to a mechanically and systemically distinct segment of a game).« (Blomberg 2018)

their body incorporates the gamepad so that they can perceive their action as not ›pressing X‹ but ›jumping‹.« (Keogh 2015, S. 129)

Wenn nun, wie bei RED DEAD REDEMPTION 2, mit dieser Selbstverständlichkeit gebrochen wird, hat das mehrere Auswirkungen. Zum einen kann es zu einem Irritationsmoment kommen, ähnlich einem Bruch der vierten Wand, das aus der Immersion[4] reißt und den Fokus auf die Hardware lenkt – funktioniert der Gamecontroller noch? Zum anderen wird, durch den Entzug der Einflussnahme, die ›Eigenständigkeit‹ des Protagonisten betont, der sich plötzlich nicht nur als ausführendes Organ unserer Eingabebefehle erweist, sondern als unabhängig agierendes Individuum. Der introspektive Blick, das subjektive Erleben des Protagonisten sowie die indirekt über Bildschirmanzeigen und direkt am Körper sichtbar gewordene Krankheit, tragen zum Eindruck einer *funktionalen Störung* (Görgen 2020) bei, einer zielgerichteten künstlichen/programmierten Störung der Narration und Spielmechanik:

> Die Tuberkulose wird hier als eine nach innen gerichtete Entgrenzung von Körpernormalfunktionen inszeniert, die nach und nach die Handlungsfähigkeit des Spielercharakters sabotiert und somit die Entwicklung des Spiels und des Gameplays beeinflusst. Sie forciert damit eine antithetisch zu üblichen Modellen der ludischen Selbstoptimierung stehende Spielprogression. (Ebd., S. 39)

Manifestiert sich Arthur Morgans Krankheit durch den Verlust seiner (Körper-)Routinen, wird seine Irritation und das Unverständnis darüber auf die Spielenden übertragen, die, ebenso aus ihrer (Körper-)Routine geworfen, verunsichert auf ihr Eingabegerät und den Bildschirm blicken. Hierin liegt nun eine große Chance: Den durch den funktional gestörten Spielakt aufmerksam gewordenen Rezipient:innen kann etwas vermittelt, ja sogar erfahrbar gemacht werden, in diesem Falle das ohnmächtige Gefühl des unerwarteten

4 Der Begriff der Immersion, der einen sogartigen Effekt beim Spielen zu beschreiben versucht, wird in der Computerspielforschung häufig bemüht und heftig diskutiert; er bleibt dabei vage umrissen und wird teilweise mit dem aus der Psychologie entlehnten *Flow*-Zustand gleichgesetzt, scheint aber durch bestimmte Komponenten zustande zu kommen: eine herausfordernde Aktivität, die Können benötigt und weder zu schwer, noch zu leicht ist; klare Regeln, Aufgaben und Ziele; Rückmeldungen und Belohnungen; Konzentration auf die Aufgabe und schwindende Zeit- und Selbstwahrnehmung. Siehe dazu bspw. McMahan 2003, Rose 2011, Ermi & Mäyrä 2005 sowie Farrow & Iacovides 2012.

körperlichen Kontrollverlustes. Narrativ wird dieser in RED DEAD REDEMPTION 2 an eine somatische Krankheit geknüpft (die potenziell traumatisch sein kann), doch die *funktionale Störung* als ein medienspezifisches Mittel der Computerspiele kann für die Repräsentation unterschiedlichster Phänomene nutzbar gemacht werden.

Neben dieser lassen sich gerade bei der Trauma-Repräsentation weitere Mechanismen und Methoden nachweisen, die Einfluss auf den Spielakt nehmen. Dabei reichen sie über den Entzug bzw. die Manipulation der Steuerung hinaus und erstrecken sich unter anderem auch auf die visuelle sowie auditive Präsentation. So ist die *funktionale Störung* eine wichtige, aber nicht die einzige mögliche Repräsentationsform, die die Transportation der Erfahrung traumatischer psychophysiologischer Zustände auf die Spielenden zum Ziel hat.

Immer jedoch geht es bei der Untersuchung der Varianten und Möglichkeiten von Trauma-Repräsentation um das Handeln an und das Handeln mit Körpern – den digitalen Körpern der Spielwelt, den analogen Körpern der Spielenden und deren Verhältnis zueinander. Denn Trauma zeigt bei Individuen nicht nur Auswirkungen auf einer mentalen, sondern auch auf einer somatischen Ebene, wobei die historisch gewachsene Trennung zwischen Geist und Körper wissenschaftlich mittlerweile an sich in Frage gestellt wird. So greift die Kognitionswissenschaft[5] auf das der Phänomenologie entspringende Konzept des *Embodiments* zurück, das sich mit dem Körper in seiner (Um-)Welt beschäftigt.

Der Begriff der *Verkörperung* erweist sich als zentral für die weiterführende Analyse von Trauma-Repräsentation, gerade in Avatar-basierenden *Single-Player-Games*. Über das *Embodiment* lässt sich nicht nur der Avatar selbst näher definieren und inwiefern wir als Spielende in der Lage sind, die Avatarfigur

5 Die Kognitionswissenschaft ist eine interdisziplinäre Wissenschaft, deren Einflüsse aus der Psychologie und Neurowissenschaft, Informatik und Erforschung künstlicher Intelligenz, Linguistik und Philosophie, Anthropologie und Soziologie kommen. Sie beschäftigt sich mit dem bewussten und unbewussten Erleben, das oft zwischen Sensorik und Motorik lokalisiert wird, sowie mit der Verarbeitung von Information im Rahmen menschlichen Denkens und Entscheidens. Ihr Gegenstandsbereich umfasst neben der Kognition auch Emotion, Motivation und Volition. (Vgl. Boden 2006, S. 10ff.) Es kann in dieser Arbeit nur ein kurzer Abriss der Entwicklungen in der Kognitionswissenschaft gegeben werden; eine ausführliche Darstellung, auf der die Übersicht weitestgehend beruht, liefert Shaun Gallagher (2012).

als Erweiterung oder gar Teil unseres Körpers wahrzunehmen, zu ›inkorporieren‹. Das Konzept erlaubt es, über die Untersuchung des Spieler:innen-Avatar-Verhältnisses hinaus, auch die Spielenden selbst als performende Subjekte genauer zu betrachten um zu beurteilen, inwiefern eine Einflussnahme – und damit die Vermittlung traumatischer Erfahrung und traumatischen Erlebens – auf sie möglich ist. Zunächst soll nun der spielende Körper interdisziplinär betrachtet und im Zuge dessen die historische Entwicklung des *Embodiment*-Begriffs beleuchtet werden, um die gewonnenen Erkenntnisse schließlich mit Überlegungen zum gespielten Avatar-Körper abzugleichen. Verknüpft mit Theorien der *Game Studies*, ergibt sich ein gesamtheitliches Bild von (fiktiven) Körpern als Fundament der Trauma-Repräsentation in Computerspielen.

2. Spielende Körper

Die Kognitionswissenschaft unternahm in ihren Anfängen zu Beginn des 19. Jahrhunderts einen Versuch, den menschlichen *Geist* sub-personell mit neurologischen Kategorien zu beschreiben, gleich einem abstrakten, informationsverarbeitenden Prozessor, der diskrete Symbole nach syntaktischen Regeln manipuliert und dessen Verbindung mit der Außenwelt von keiner theoretischen Relevanz war. Perzeptuelle und motorische Systeme wurden als nichts anderes als *input and output devices* betrachtet.

Diese computationale wissenschaftliche Betrachtung stellte in den 1980er Jahren ein von nichtlinearen dynamischen Systemen ausgehender Ansatz in Frage, der auf der zunehmenden Bedeutung der Neurowissenschaft und des Konnektionismus beruhte. Viele Theoretiker:innen bezogen sich dabei auf die Arbeiten des Philosophen Maurice Merleau-Pontys, wodurch die Phänomenologie und der Begriff des *Embodiments* in die Kognitionswissenschaften Einzug hielt – zunächst um die Grenzen regelbasierter Computermodelle deutlich zu machen, später, mit immer konkreterem Bezug auf Merleau-Pontys Leibbegriff, die Position vertretend, dass Kognition nicht nur ein Vorgang im Gehirn ist, sondern auch Körper und Umwelt involviert:

> It is argued that we have evolved from creatures whose neural resources were devoted primarily to perceptual and motoric processing, and whose cognitive activity consisted largely of immediate, on-line interaction with the environment. Hence human cognition, rather than being centralized,

> abstract, and sharply distinct from peripheral input and output modules, may instead have deep roots in sensorimotor processing. (Wilson 2002, S. 625)

Die Betrachtung der menschlichen Kognition über den Fokus auf das *Embodiment*, die These, nach der Bewusstsein ein Substrat benötigt, das die physikalische Interaktion mit einem Körper voraussetzt, hat in den Kognitionswissenschaften eine bis heute andauernde Revolution und interdisziplinär Debatten angestoßen. Wie bereits erwähnt, wurden sie von den phänomenologischen Körperbetrachtungen Merleau-Pontys befruchtet, die im nächsten Kapitel zunächst vorgestellt und darauffolgend mit philosophisch-anthropologischen sowie soziologischen Überlegungen ergänzt werden sollen.[6]

Mit abschließender Einbeziehung von Erkenntnissen aus der neurobiologischen Forschung und deren Einflüsse auf die Psychoanalyse, ergibt sich ein interdisziplinär gewachsenes Verständnis von Körper, das immer Psyche und Umwelt mit meint und von großer Relevanz für die weiterführende Beschäftigung mit Trauma und dessen Repräsentation ist.

2.1 Der phänomenologische Körper

In *Phänomenologie der Wahrnehmung* (1966) beschäftigt sich Maurice Merleau-Ponty, einer der prominentesten Vertreter der französischen Philosophie der Nachkriegszeit, mit der Beziehung des Körpers zu seiner Umwelt und mit der Beziehung zwischen Wahrnehmung, Subjektivität und Interaktivität. Nach Merleau-Ponty entsteht im dynamischen Verhältnis von Objekt und Subjekt im Akt der Perzeption Bewusstsein, wobei er Perzeption als sinnhaft wahrnehmenden und aktiven Vorgang versteht – das *sein* kann nicht vom *tun* separiert werden. Wahrnehmung ist dabei nicht etwa eine Aufnahme von Reizen durch unsere Sinnesorgane und deren Decodierung zu etwas Bedeutsamen in unserem Gehirn, sondern vielmehr ein erlangtes Wissen, das wir uns im Prozess des *In-der-Welt-Seins* aneignen.

Während es im Französischen keine Unterscheidung von *Körper* und *Leib* gibt, ist der *corps* für Merleau-Ponty – als Voraussetzung und gleichzeitig Produkt von Wahrnehmungsbedingungen – doppelt besetzt; er unterscheidet

6 Interdisziplinär angelegt, kann es die vorliegende Arbeit nicht leisten, den aktuellen Forschungsstand der einbezogenen wissenschaftlichen Disziplinen in Gänze wiederzugeben, vielmehr findet eine auf den Untersuchungsgegenstand bezogene Selektion statt.

demnach durch zugefügte Adjektive einen *corps objectif* und einen *corps phénoménal*. Der *corps objectif* meint eine physikalisch-materielle und physiologisch-organisch verstandene Körperlichkeit, welcher ein:e Betrachter:in den Begriff *Körper* zuweisen würde (das Körperbild). Der *corps phénoménal* (das Körperschema oder der *Leib*) geht über den Objekt-Körper hinaus und stellt ein Konzept für Bewusstseinsentwürfe bereit, auf den sich die erkenntnistheoretische Dimension der Ausführungen Merleau-Pontys bezieht.

Leib sein heißt für ihn »an eine bestimmte Welt geheftet sein« (Merleau-Ponty 1966, S. 178), nicht im, sondern zum Raum zu sein. Das gelebte/erlebte Körperschema ist nicht einfach die Erfahrung einer irgendwie eingefassten Körperlichkeit, es umschließt auch die Erfahrung des Körpers als Körper in der Welt und ist so nicht fixiert, sondern bleibt veränderlich. Im aktiven Umgang mit Objekten werden diese inkorporiert und für den Verlauf der Aktion, oder im Sinne einer habituellen Aneignung, auf längere Dauer in das Körperschema integriert – durch taktile und visuelle Gegebenheiten interpretiert sich der Leib selbst, er ist »Knotenpunkt lebendiger Bedeutungen« (ebd., S. 182). So wird der Blindenstock im Zuge der Gewohnheit für den Besitzer zu einem Instrument der Wahrnehmung, das er motorisch und perzeptiv als Anhang des Leibes auffasst. Die blinde Person muss immer weniger den Druck des Stockes auf die Hand oder dessen Stellung als Zeichen eines äußeren Gegenstandes interpretieren, wodurch die Welt der Gegenstände nicht mehr an der Haut der Hand, sondern erst am Ende des Stockes beginnt. (Ebd., S. 182)

2.2 Der Körper im Vollzug

Auch der Philosoph und Soziologe Helmuth Plessner grenzt in seiner philosophischen Anthropologie (1976) den Begriff des Leibes von dem des Körpers ab. Für ihn ist der Leib der *Körper im Vollzug*, heißt, aus einem organisch-körperlichen Funktionsplan wird mittels sinnlichen Erlebens sowie durch den Akt des Sprechens, der sprachlichen Performanz, ein Leib, der dem Körper immanent ist und dessen Zentrum bildet. Bedeutet *Leib-haben* zunächst eingesperrt, begrenzt, beschränkt zu sein (von Plessner als zentrische Position bezeichnet), heißt *Leib-sein* auch, eine exzentrische Position einnehmen zu können, die die Grundlage sozialer Beziehungen darstellt. Durch die Aktivität in und damit der Interaktivität mit der (Um-)Welt realisiert sich der Funktionsplan unseres Organismus: Im Austausch von Worten und Gesten mit anderen Individuen entsteht erst ein menschliches Sein, das sich von unserem rein biologischen Sein abhebt. Das Auge identifiziert dabei interesselos

(reines Sein, konkretisiertes *Leib-sein*), demgegenüber besitzt die Hand eine instrumentelle Vernunft (etwas haben, konkretisiertes *Leib-haben*), der eine Zweck-Mittel-Rationalität inhärent ist (Sychowski 2012, S. 12). Sie kann vielfältig und situationskonform benutzt werden. Die Hand als Werkzeug, das ein Individuum ist und zugleich hat, ermöglicht weitere Werkzeuge (ebd., S. 13),[7] wodurch sich der Kreis zu dem von Merleau-Ponty beschriebenen Beispiel des Blindenstocks schließt.

Plessner setzt seine Leibkonzeption somit korrelativ an: Das leibhafte Dasein des Menschen ist sowohl durch das *Leib-sein* (entspricht Merleau-Pontys *corps objectif*) als auch durch das *Leib-haben* (Merleau-Pontys *corps phénoménal*) bestimmt (*Sowohl-als-auch*). Dabei ist der Mensch weder ganz sein Leib, noch hat er ihn ausschließlich (*Weder-noch*). In der Performanz des leibhaften Daseins vereinigen sich dieses *Sowohl-als-auch* und das *Weder-noch* und sondern sich doch ab. (Ebd., S. 6) Es handelt sich also um eine tätigkeitsorientierte Anthropologie, bei der *Leib-sein* immer als Vollzug zu verstehen und nur in der Gegenüberstellung gemeinsam vorkommender Gegensatzpaare denkbar ist – »ich bin, aber ich habe mich nicht« (Plessner 1976, S. 56). Wird der Begriff *Embodiment* von Plessner nicht verwendet, lässt sich seine Leibkonzeption durchaus mit diesem zusammenfassen: *Embodiment* ist bei ihm definiert als eine durch sinnliches Erleben ermöglichte interaktive Performanz des zentrischen Körpers in Wechselwirkung mit seiner (Um)-Welt, wobei durch das Erlangen einer exzentrischen Position menschliches Sein erst möglich wird.

2.3 Der Körper als province of meaning

Auch in der Soziologie findet sich die Interaktivität (im Sinne des kommunikativen Austauschs in sozialen Beziehungen) als Körper-definierendes Element wieder. Die von Waskul & Vannini (2006) unterschiedenen *bodies of interactionism* sind dabei keine konkreten Körper, sondern abstrakte Denkmodelle, die sich durchaus ergänzen und überlappen können, aber Schwerpunkte bei der Betrachtung zulassen.

Als *socio-semiotic body* wird der Körper nach einem dieser Denkmodelle sowohl als Subjekt (durch seine Beziehung mit dem Selbst und der Beziehung zu

7 So z.B. auch die Sprache, die für Plessner metaphorischer Werkzeuggebrauch ist. Das Auge identifiziert, die Hand zeigt und damit ist die Sprache metaphorisches Zeigen, das im instrumentellen Gebrauch in Verstehen umschlägt. (Vgl. Sychwoski 2012, S. 12)

anderen) als auch Objekt (zum Selbst und zu anderen) von Handlungen gesehen – es wird durch ihn oder an ihm eine Handlung vollzogen, in Bezug oder in Rücksicht auf ihn; er ist ein Zeichen-Vehikel, dem durch die Gesellschaft bestimmte Eigenschaften zugeschrieben werden (als Beispiel nennen Waskul & Vannini (ebd., S. 4) den (hyper-)sexualisierten ›Schwarzen Körper‹). Interpretiert werden die Handlungen zwischen Objekt und Zeichen-Vehikel über die Sinne, mit denen wir andere betrachten und selbst betrachtet werden. Der *looking-glass body* beschreibt, dass nur dadurch – durch die Betrachtung anderer und das Betrachtet-werden – ein Bild von uns selbst erschaffen werden kann. Während wir jemanden observieren, reflektieren wir gleichzeitig das Gesehene: »Reflexivity is then to be understood as a necessary condition of embodiment, and embodiment must be understood as a form of reflexivity.« (Ebd., S. 4) Dabei wird unser Körper ›inszeniert‹ (t*he dramaturgical body*), wir gestalten, formen und manipulieren ihn durch soziale und kulturelle Konventionen in einem aktiven Prozess: »[I]f the body is something that people do then it is in the doings of people – not their flesh – that the body is embod*ied* […]« (ebd., S. 5; Hervorhebung im Original) Gleichzeitig schreiben wir unserem Körper Erfahrungen und Erlebnisse zu (ob wahr oder fiktiv) und sie werden diesem eingeschrieben (beispielsweise der Verlust eines Beins bei einem Unfall); es bildet sich ein inkorporiertes diegetisches Bezugssystem, der n*arrative body* – »personhood is a narrative accomplishment«. (Ebd., S. 10)

So sehen Waskul und Vannini den Körper aus soziologischer Perspektive im Spannungsfeld zwischen Selbst und Gesellschaft, Subjekt und Objekt, Individualität und generalisierbaren Eigenschaften. Dabei orientieren sie sich an den Körperbeschreibungen Synnotts (1993): »The body is both an individual creation, physically and phenomenologically, and a cultural product; it is personal, and also state property.« (Ebd., S. 4) Der Körper stelle ein Vehikel für bestimmte Eigenschaften dar, »[…] an enormous vessel of meaning of utmost significance to both personhood and society.« (Waskul & Vannini 2006, S. 3) Und weiter: »[T]he body (noun) is embodied (verb).« (Waskul & van der Riet 2002, S. 288)

Über das soziale Objekt, das vom Subjekt untrennbar ist, finden Waskul und Vannini zu einer *Embodiment*-Definition. *Embodiment* meint demnach den Prozess, bei dem der Objekt-Körper (*object-body*) aktiv erlebt, produziert, erhalten und/oder transformiert und damit zum Subjekt-Körper (*subject-body*) wird:

> [A] person does not ›inhabit‹ a static object body but is subjectively embodied in a fluid, emergent, and negotiated process of being. In this process, body, self, and social interaction are interrelated to such an extend that distinctions between them are not only permeable and shifting but also actively manipulated and configured. (Ebd.)

Im Observieren und Reflektieren, in Tätigkeit und Handlung drückt sich also *Embodiment* aus. Während der Körper handelt, wird auch an ihm gehandelt, (kulturelle) Erfahrungen und Erlebnisse schreiben sich ihm ein und werden ihm zugeschrieben. Wie aber steht es mit der Wechselwirkung zwischen dem subjektiven Körper und der ihm umgebenden (Um-)Welt, die Plessner als unabdingbar für menschliches Sein, für *Embodiment* ansieht? Der phänomenologischen Perspektive Merleau-Pontys folgend, verankert uns nach Waskul & Vannini der *phenomenological body* in der Welt. Durch externale Ziele, denen wir mit zielgerichteten Handlungen nachgehen, wird unsere Beziehung zur Welt eine praktische und der Körper mit Bedeutung geladen, eine *province of meaning*. (Ebd.)

2.4 Embodied Cognition

Die technischen Entwicklungen in den letzten Jahren, wie das Abbilden der Arbeit von Neuronen im Gehirn *in vivo*, haben einen Austausch der Neurowissenschaften mit der Psychoanalyse angeregt und intensiviert. Die Grundlagenforscher:innen der *Embodied Cognitive Science*, die sich aus dieser interdisziplinären Arbeit entwickelt hat, und zu denen auch die Psychoanalytikerin Marianne Leuzinger-Bohleber zählt, setzen die Diskussion fort,

> […] dass der descartsche Dualismus zwischen Geist und Körper zugunsten einer neuen Sichtweise eines ›Embodiments‹ der Seele im Körper revidiert werden muss: Seelische Prozesse werden immer durch aktuelle körperliche Prozesse bestimmt, und zwar in einer viel grundsätzlicheren Weise, als dies bisher von vielen psychoanalytischen Autoren und Autorinnen postuliert wurde, die sich mit psychosomatischen Themen beschäftigen. (Leuzinger-Bohleber 2018, S. 38)

Die psychoanalytische Umorientierung sieht den Körper nicht in einem distanzierten und abstrakten Verhältnis zu seiner Umwelt, sondern direkt in sie eingebettet. Wissen entsteht bei der Wechselbeziehung von Körper und Umwelt über das spezifische, situationsgebundene Sein in einem bestimm-

ten Umfeld und wiederkehrende Interaktion mit diesem.[8] *Embodiment* heißt für Leuzinger-Bohleber demnach

> […] nie einfach nur: »nonverbal« oder »körperlich ausgedrückt«, sondern bedeutet, dass im Hier und Jetzt einer neuen Interaktionssituation durch sensomotorische Koordinationen die Analogien zu früheren Situationen (nicht kognitiv, sondern im Körper) erkannt und Erinnerungen jedes Mal neu konstituiert werden und dass dadurch die Interpretation einer aktuellen Problemlösungssituation determiniert wird. […] Embodiment ist daher eine Perspektive, die immer den Entwicklungsaspekt berücksichtigt. (Ebd., S. 41f.)

Wahrnehmung wird also nicht als Prozess der Abbildung sensorischer Stimuli auf ein inneres Modell der Welt verstanden. Vielmehr meint Kognition aus der Perspektive der *Embodied Cognitive Science* eine sensomotorische Koordination, die sich immer im Gesamtkonzept eines handelnden Lebewesens in Interaktion mit seiner Umwelt ereignet und folglich als *Embodied Cognition* bezeichnet wird. Die Vielzahl der Ansätze der *Embodied Cognition* hat die Psychologin Margaret Wilson 2002 evaluiert und zentrale Thesen aus diesen eruiert:

1) *Embodied Cognition* ist zeitabhängig. Sie muss in einer ›Echtzeit‹-Welt und oft unter Zeitdruck funktionieren. Evolutiv ist dies auf die Notwendigkeit zurückzuführen, in Gefahrensituationen schnell zu reagieren, ohne ein genaues mentales Bild der Umgebung konstruiert zu haben.
2) Im Zuge der *Embodied Cognition* wird kognitive Arbeit ausgelagert auf unsere Umgebung. Um unseren kognitiven Arbeitsspeicher zu entlasten, benutzen wir Hilfssysteme, von Stiften bis hin zu Smartphones, mit deren Hilfe wir Denkprozesse konkret in der Umwelt verankern (*off-loading*). Dabei benutzen wir oft Symbole oder Zeichen, die nicht nur auf Räume oder Situationen verweisen, sondern auch auf abstrakte Gedanken und Phänomene. Auf einer Karte kann beispielsweise ein Quadrat für ein Haus stehen, in der Mathematik stellen wir mit Formeln logische Beziehungen

8 Dieser Körper-Theorie nach sind unterschiedliche körperliche Voraussetzungen in Überlegungen zum *Embodiment* mit einzubeziehen, da sie unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt mit sich bringen; trotzdem wird auf Menschen mit Behinderung in der wissenschaftlichen Literatur kaum eingegangen.

dar. Sogar Gesten sind ein solches *symbolic off-loading*, sie helfen der sprechenden Person kognitiv dabei, Gedankengänge auszudrücken.

3) *Embodied Cognition* ist verortet. Sie wird durch die uns umgebende reale Welt kontextuiert und beinhaltet Wahrnehmung (*perception*) und Handlung (*action*). Wahrnehmungsinformationen sowie motorische Aktivitäten sind dabei aufgabenrelevant: »Driving, holding a conversation, and moving around a room while trying to imagine where the furniture should go are all cognitive activities that are situated in this sense.« (Ebd., S. 626)
4) *Embodied Cognition* dient dem Handeln. Gerade für Objekte in der realen Welt, mit denen wir Handlungen vollziehen können, existiert ein mentaler Grundbauplan, der situationsabhängig erweitert und modifiziert werden kann. Ein Klavier kann gespielt, aber auch genutzt werden, um ein Glas abzustellen. Dank der gespeicherten Objektinformationen können Menschen Problemlösestrategien entwerfen: Wir benutzen einen Stuhl als Brennholz, weil es sonst keine Heizmöglichkeiten gibt.[9]

Einige Autor:innen vertreten weitaus extremere Standpunkte als die oben genannten; so sei Kognition über eine gesamte Situation verteilt, beinhalte also Körper, Geist und Umwelt. Auf eine Basis lassen sich jedoch alle wissenschaftlichen Ansätze der *Embodied Cognitive Science* zurückführen: »[D]ie eigentliche Analyseeinheit, um die es geht, ist die von Gehirn, Körper und Umwelt und nicht ein ›buchstäblich verstandener‹ Körper.« (Gallagher 2012, S. 332f.) Als Wahrnehmen und Erfahren von Welt als praktische Tätigkeit erklärt *Embodiment* somit eine Trennung von Körper, Geist und Umwelt als unzulässig, »[e]in dynamisches Modell, bei dem neuronale Prozesse, propriozeptives Feedback, Beschaffenheit des Körpers und Beschaffenheit der Umwelt sich in permanenter Interaktion befinden und zur Realisierung einer Fähigkeit

---

9 Zusammenfassend unterscheidet Wilson *on-line-* und *off-line-*Aspekte von *Embodied Cognition*. Die *on-line-*Aspekte sind ihr zufolge konkret auf aufgabenrelevante Situationen bezogen. Evolutiv sehr früh entstanden, kann in diesen Fällen der Verstand »be seen as operating to serve the needs of a body interacting with a real-world situation.« (Wilson 2002, S. 635) Die *off-line-*Aspekte wiederum sind abstrakt, sie beinhalten kognitive Aktivitäten, bei denen sensorische und motorische Ressourcen für mentale Aufgaben gebraucht werden, die auf Dinge referieren, welche in nicht-gegenwärtiger Zeit bzw. in anderen Orten existieren oder vollständig imaginiert sind. *Off-line-*Aspekte von *Embodied Cognition* sind nach Wilson somit ausschlaggebend für menschliche Intelligenz: »In these cases, rather than the mind operating to serve the body, we find the body (or its control systems) serving the mind.« (Ebd., S. 635)

aufeinander abgestimmt sein müssen.« (Ressel 2019, S. 1) Von dieser *Embodiment*-Definition ausgehend, können die interdisziplinären Erkenntnisse der Körper-Theorien für die weitere Beschäftigung mit virtuellen Körpern und Welten nutzbar gemacht und mit Forschungsergebnissen zur Avatar-Figur ergänzt werden. Lässt sich schließlich der Avatar als ein inkorporierbares Subjekt von anderen Spielelementen abgrenzen, kann untersucht werden, wie über das Spieler:in-Avatar-Verhältnis Trauma-Repräsentation ermöglicht wird.

3. Gespielte Körper

Die Vielfalt der vorgestellten Theorien, Perspektiven und Ansätze vereint ein körperlicher Fokus, dem ein primärer Stellenwert für kognitive Prozesse zugesprochen wird, sowie für Handlungsorientierung und aktive Partizipation an und mit den Elementen der Lebenswelt:

> D.h. Kognition wird nicht länger primär innerhalb von repräsentationalen Eigenschaften des mentalen Systems verortet, also im Sinne einer neurokomputationalen Theorie des Geistes, sondern körperorientiert in das Außen verlagert. Die Außenwelt stabilisiert das handelnde Subjekt demnach in situativen und empirischen Kontexten, welche externe Inputs für weitere Verarbeitungsprozesse generieren, die allerdings nicht auf inhaltsgebundene Repräsentationen angewiesen sind […]. (Grabbe & Rupert-Kruse 2016, S. 207)

Über eine biologische, ›organische‹ Körperdefinition hinausgehend, muss also als *Körper* auch immer dessen leibliche Performanz verstanden werden. Ebenso lässt sich der Akt des Computerspielens als eine körperliche Performanz interpretieren: *Körper-sein* bindet uns als menschlicher Organismus an eine raum-zeitliche Situation, *Körper-haben* wiederum ermöglicht eine Distanzierung, wodurch ein Aufgehen und Eingebundensein in eine bestimmte Umwelt möglich wird, auch in eine virtuelle: Indem wir uns als Subjekt objektivieren, einen »Abstand zu mir und in mir« (Plessner 1976, S. 57) finden, erlangen wir die Fähigkeit, von uns abzusehen und uns »in andere und anderes hinein versetzen zu können.« (Sychwoski 2012, S. 15) In Bezug auf Grabbe & Rupert-Kruse (2016) lässt sich bei Computerspielen von *Media Embodiment* sprechen: Als audiovisuelles Bewegtbildmedium der Verkörperung entwickeln sie sich »[…] immer stärker zu ›Körpern der Bilder‹, indem sie eine

multimodale und damit sinnlich-extensive Repräsentation erlauben.« (Ebd., S. 191)

Verfestigen lässt sich diese These mit einer Übertragung der von Wilson in einem »real-world environment« (Wilson 2002, S. 626) erlangten Erkenntnisse zur *Embodied Cognition* auf fiktive virtuelle Welten. Es stellt sich die Frage, unter welchen Voraussetzungen wir diese kognitiv akzeptieren, was erst ein *Körper-haben*, ein Aufgehen und Eingebundensein, und damit Trauma-Repräsentation als nahbare Erfahrung ermöglicht.

Wesentlich für diese Betrachtungen ist dabei der Avatar als virtueller Stellvertreter der Spielenden. Sein Potenzial als inkorporierbare Entität wird abgesteckt über eine Abgrenzung von anderen grafischen Elementen und über die Steuerung, deren Funktion und Störung ein intendiertes gestalterisches Mittel sein kann für das simulierte *Embodiment* eines traumatisierten Körpers. Schließlich soll der Begriff der *Embodied Recognition* vorgeschlagen werden, um das *Embodiment* eines Avatars aus der Perspektive der *Embodied Cognitive Science* zu beschreiben.

3.1 Being-In-The-Gameworld

In *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds* (2008) grenzt Michael Nitsche den *virtual space*, der zunächst als prozedural generierte Räumlichkeit nicht zwangsläufig einen Kontext für seine Besucher bereithält, von einem *virtual place* ab. Dieser zeichne sich dadurch aus, dass er, im Gegensatz beispielsweise zu einem 3D-Wohnungsplaner, auf mehreren Ebenen eine *presence* (vgl. ebd.) der Spielenden ermögliche. Für die Impression des *Anwesend-Seins* in der virtuellen Welt hebt Nitsche vor allem die Möglichkeit einer Einflussnahme auf die Spielwelt hervor und die Bedeutsamkeit von Handlungen in ihr (auch hier lässt sich von einer Performanz sprechen). Weniger bedeutsam sei die grafische Ausgestaltung der Spielwelt – ein Eingebundensein könne sowohl ein visuell schlichtes Geschicklichkeitsspiel wie FROGGER (Konami 1981) erreichen als auch ein HALF-LIFE 2 (Valve Corporation 2004) mit seinen lebensweltähnlichen, dreidimensionalen Räumen.

Auch für Newman (2002) ist die Qualität der Grafik einer virtuellen Umgebung zweitrangig. Dass Computerspiele grafisch ansprechend gestaltet werden, ist für ihn (neben dem ökonomischen Aspekt der dadurch vereinfachten Vermarktung) ein Tribut an den *second player*, der:die, von der Konzentration auf die situationsakkurate Steuerung losgelöst, Zeit hat, die audio-visuelle

Präsentation zu genießen. Der *primary player* könne nämlich auch dann eine Spielwelt als glaubwürdig empfinden, wenn die grafische Darstellung Fehler aufweist (z.B. bei der Abbildung von Polygonen) oder nicht realitätsnah ist.

Für die aktiv Spielenden ist nach Newman also die Art der Repräsentation und somit auch die Grafik wenig von Bedeutung, um partizipativ und involviert in ein Spielszenario einzutauchen. Sie konzentrierten sich vielmehr auf die Spielkomponenten Steuerung und Kontrolle, die durchaus Auswirkungen auf das *engagement* (vergleichbar mit dem Begriff *presence* bei Nitsche) des *primary players* und das Verhältnis zur Spielwelt haben, das Gefühl des – angelehnt an Merleau-Ponty – *being-in-the-gameworld*.

Emma Westecotts *puppet theory* (2009) beschreibt *engagement* als Auseinandersetzung mit einem spielspezifischen Zeichensystem in Form einer live stattfindenden, improvisierten Performance, gleich einem Puppentheater. Dabei steuert die spielende Person sowohl die ›Puppe‹, den Avatar, fungiert gleichzeitig jedoch auch als Publikum (vor dem Bildschirm). Mit dieser Doppel-Sicht positioniert sich Westecott zwischen zwei Extremen: Weder wird hier der Avatar schlicht auf ein progressionsabbildendes Vehikel reduziert, noch wird ein möglichst hoher Realismus als erstrebenswert betrachtet, um sich mit dem *player character* identifizieren zu können. Vielmehr erlaubt die *puppet theory*, »[…] to rationalise the dual address of the player character to the pragmatics of gameplay as well as to the human tendency towards personal identification with anthropomorphic figures.« (Ebd., S. 5) Und weiter: »Indeed it is game form's theatricality, and therefore artificiality, that holds at least part of the compulsion to play.« (Ebd.) Wir können uns also sowohl mit einem Avatar als Charakter identifizieren als auch uns seiner Künstlichkeit bewusst sein, solange die Verbindung zu ihm stimmig ist, die ›Fäden‹ gut gesetzt sind.[10]

Aus den vorgestellten Avatar-Theorien lässt sich die Fragestellung ableiten, was abseits einer realistischen Darstellung Ankerpunkte bietet für das für Trauma-Repräsentation wesentliche Gefühl des *being-in-the-gameworld*. Die folgenden Überlegungen hierzu beziehen nur solche Spieletitel

---

10 Unabdingbar ist es dabei für Crick (2011), dass die Spielenden den Umgang mit den Eingabegeräten perfektionieren, über die sie ihre Vertretung im Spiel steuern: »T]he experience of one's body is not fixed or rigid but adaptable to the numerous tools or technologies that may be embodied. This furthers our understanding of how players form an embodied relationship with the avatar in the game world through their habitual mastery of the control device in the actual world.« (Ebd., S. 267)

mit ein, die als *Single-Player-Games* für eine, nicht für mehrere spielende Personen ausgelegt sind und diese einen Avatar inkorporieren lassen – weswegen anschließend festgehalten werden muss, wie dieser sich von anderen Bildelementen abhebt und somit identifizieren lässt.

Folgt man den Überlegungen der *Embodied Cognitive Science*, kann aber auch der Avatar(-körper) niemals unabhängig von seiner Umwelt betrachtet werden – und tatsächlich zeigt sich, dass gerade die von Margaret Wilson gebündelten Thesen (Zeitabhängigkeit, *(symbolic) off-loading*, Verortung, Handeln auf Basis konventionalisierter neuronaler Grundbaupläne) erlauben, gemeinsame Merkmale in der Unterschiedlichkeit und Vielfalt virtueller Welten herauszuarbeiten, um zu beschreiben, warum wir uns kognitiv in ihnen als Präsenz fühlen können.

3.1.1 Zeitabhängigkeit

Die Wahrnehmung einer virtuellen Welt folgt in Bezug auf die Zeitabhängigkeit den gleichen kognitiven Mustern wie die Wahrnehmung der realen Welt: Eine Studie von Kirsh & Maglio (1994) zeigte, dass die Entscheidung, wie ein Block im Computerspiel TETRIS (Alexei Paschitnow 1984) orientiert werden muss, simplifiziert über die tatsächlichen Bewegungen der Blöcke und die Rotationswahrnehmung getroffen wird. Die *minimal memory strategy* (Wilson 2002, S. 629) begründet sich nicht darauf, mental eine Lösung zu erstellen und diese auszuführen, sondern unter Zeitdruck eine situationskonforme Handlung zu ermöglichen. Hierbei hilft das Vorwissen zu der Farbe des Blocks[11] und dessen Form, die mehr noch als die präzise Position im entstehenden Reihenmuster eine Rolle spielen.

Eine andauernde stressinduzierende ›Gefahrensituation‹, wie sie das Blöcke-Ordnen in TETRIS darstellt und die hier die gesamte Spielmechanik dominiert, liegt nicht allen Computerspielen zugrunde oder bestimmt nur einzelne Spielelemente bzw. -momente. Wird der Faktor Zeitdruck ausgeklammert, kann sich die spielende Person intensiv mit der gerade aktuellen Spielsituation beschäftigen und es ist möglich, diese auf einer höheren mentalen Ebene zu prozessieren – der von Wilson beschriebene *off-line*-Aspekt von *Embodied Cognition*. Die Regulation und Manipulation von Zeit, die in virtuellen Welten möglich ist, stellt für Spieledesigner:innen ein mächtiges

11 In der Studie wurde mit einer kolorierten TETRIS-Variante gearbeitet, das Ur-TETRIS hate eine monochrome Farbpalette.

Werkzeug dar, um die Spielenden kognitiv in die von ihnen gestaltete Welt zu ziehen.[12]

3.1.2 (symbolic) off-loading

Auch in Computerspielen kommt es zum *off-loading*, einer Auslagerung kognitiver Arbeit auf die Umgebung. Die Problemlösung bei TETRIS findet simultan statt und unter Zeitdruck, solange der:die Spieler:in aktiv spielt – anders bei MINECRAFT (Mojang Studios 2011), wo wir unsere mental konzipierten Ideen, wie den Aufbau eines Hauses, mit Blöcken innerhalb einer beliebigen Zeitspanne in der Spielwelt manifestieren. Die Umsetzung abstrakter Ideen lässt sich kognitiv über *symbolic off-loading* auf der Spielebene einbinden.[13] Garry Crawford beschreibt in *Video Gamers* (2012), Bezug nehmend auf Cogburn und Silcox (2009), das Konzept des *extended minds*. Nach diesem werden externe Objekte, Hilfsmittel wie Stift und Papier, in unsere Gedankenprozesse integriert und so zu Erweiterungen (*extensions*) unseres Selbst. Wir inkorporieren also durch *symbolic off-loading* auch Objekte in Computerspielen, denn »[…] video games fit easily and readily into our patterns of prop utilization and the extension of self.« (Crawford 2012, S. 84)

Verstehen wir unter dem Konzept des *extended minds* also die Inkorporation von unbelebten externen Objekten, ist es für das *Embodiment* eines virtuellen Subjektes, einer (Avatar-)Figur, unabdinglich, deren Innenleben für die Spielenden deutlich und verständlich zu machen; ansonsten sind Handlungen in der Spielwelt sowie Reaktionen auf diese kaum nachvollziehbar.

---

12 Im Rahmen dieser Arbeit kann hierauf nicht näher eingegangen werden, erst recht nicht dann, wenn man in die Betrachtungen die Zeitwahrnehmung der Spielenden mit einbezieht. Das komplexe Zusammenspiel neurologischer Prozesse, die zu einer subjektiven Zeitwahrnehmung führen, und wie Computerspiele sich dies zunutze machen, untersucht Federico Alvarez Igarzábal in seiner Dissertation *Time and Space in Video Games* (2018).

13 Vor allem Rollenspiele stellen oft in Form eines Notizblocks eine *off-loading*-Option bereit; er kann beliebig genutzt werden, um Informationen schriftlich festzuhalten (meist geschieht dies bei aktuellen Spielen automatisiert) und wieder abzurufen. Ein weiteres Hilfssystem, das ein *symbolic off-loading* in Computerspielen ermöglicht, sind Karten, die der Orientierung in der Spielwelt dienen und sich im Spielverlauf aktualisieren (z.B. werden besuchte Städte durch ein Icon repräsentiert). In GRAND THEFT AUTO V (Rockstar North 2013) gibt es gar ein vollständig simuliertes Smartphone, dessen Apps unter anderem den Zugriff auf ein spielinternes Internet oder einen Messenger zulassen.

Möglich wird das vor allem über *symbolic off-loading*, möchte man auf beschreibende Kommentare (ähnlich den *Off-Kommentaren* im Film) verzichten. Eine Geste, wie eine zum Mund geführte Hand, deren Finger über die Lippen streichen, kann also eine kognitive Aktivität simulieren (sie könnte für Nachdenklichkeit stehen, kontextbezogen kann die Bedeutung natürlich variieren).[14] Doch Computerspiele müssen oft zusätzliche oder alternative Wege der Transportation subjektiven Empfindens erschließen, da nicht immer eine *protagonistische* Darstellung auf der Bildebene geschieht (auf diese wird in den folgenden Kapiteln noch eingegangen).

3.1.3 Verortung

Beim Spielen werden durch die Spielenden (aufgabenrelevante) Handlungen vollzogen, eine Handlung erfolgt sowohl in der realen Welt (›Drücken eines Buttons‹, ›Bewegen der Maus‹), als auch in der virtuellen Welt (›Öffnen einer Tür‹, ›Änderung der Blickrichtung‹). Während also eine Aktion in unserer Welt in eine Aktion in der Spielwelt übersetzt wird, verschiebt sich in der Regel die Perzeption der spielenden Person hin zur Wahrnehmung der virtuellen Welt. Wie bereits angesprochen, ist dies mit zunehmender Expertise selbstverständlicher, da die Realwelt-Handlung des Controller-Bedienens in den Hintergrund tritt. Setzen Computerspiele ihren Schwerpunkt auf die motorische Kontrolle, hat das zur Folge, dass die Emotionen, die bei den Spielenden ausgelöst werden, sich mit steigender Erfahrung drastisch verändern können: »Video games provide personalized experiences that are based on playing (that is: pleasurable repetitive learning processes), backed up by emotions that change over time not only because of the events but also due to the development of the learning processes.« (Grodal 2003, S. 153)[15] Die Frustration über unüberwindbar erscheinende Spielpassagen, aber auch das Erfolgsgefühl bei einer Progression aufgrund der gemeisterten Steuerung, werden als Repräsentationsmittel von Trauma konkret genutzt (v.a. von *Platformern*, dazu mehr in Teil IV).

---

14 Online-Shooter wie OVERWATCH (Blizzard Entertainment 2016) und FORTNITE (Epic Games 2017) machen exzessiven Gebrauch von sogenannten *taunts*, die primär den Gegner diffamierende Gesten darstellen.

15 Für Spieledesigner:innen ist also die Frage relevant, ob sie die Emotionen, die sie vermitteln möchten, von der Expertise der Spielenden abhängig machen wollen oder nicht.

Geschieht Handlung in beiden Welten, kann nur die spielende Person tatsächlich kognitiv wahrnehmen – die Wahrnehmung des Avatars als ihr Agens in der Spielwelt kann nur simuliert bzw. auf der Spielebene sichtbar gemacht werden (wie bereits beim *symbolic off-loading* beschrieben). So kann das ›Erkennen‹ eines Gegenstandes in der Spielwelt (audio-)visuell markiert sein, durch farbliche Hervorhebung, einen spezifischen Sound und/oder einen verbalen Kommentar der Avatarfigur. Die Betrachtung der Aufnahme und Verarbeitung dieser Sinnes-Signale nach den Kriterien der kognitiven Psychologie ist für Torben Grodal ein geeigneter Zugang zur Analyse von Computerspielen: »[M]ost of the game activity consist in seeing, hearing and doing in a simulation of a real-world interaction.« (Ebd., S. 130)

Somit ist es auch prinzipiell möglich, Emotionen der Charaktere in Spielwelten über bestimmte, rudimentäre Signale zu erkennen, mit den unseren abzugleichen und uns so in andere hineinzufühlen, mitzufühlen.[16] Um Wahrnehmung und vor allem auch die Emotionen des Avatars als Spielende möglichst verlustfrei decodieren zu können, müssen Darstellungsweisen gewählt werden, die möglichst eindeutig sind und kognitiv bekannt, was nicht nur für Subjekte, sondern auch für Objekte in der Spielwelt gilt.

3.1.4 Konventionalisierung

Neuronal angelegte mentale Grundbaupläne von Objekten erzeugen Erwartungen an Objekte in Spielwelten: Ein virtuelles Stück Holz, das tatsächlich bei Kontakt mit Feuer zu brennen beginnt, im Wasser aber gelöscht werden kann, trägt deutlich zu einer glaubwürdigen Spielerfahrung bei.[17] Allerdings

16 Sinnesreize werden durch unser Gehirn zu einem Wahrnehmungseindruck, gleichzeitig sind wir in der Lage, uns bekannte Muster zu interpretieren. Eine Katze hinter einem Zaun erscheint uns nicht zerstückelt, sondern aufgrund unserer Erfahrung ergänzen wir die fehlenden Sehinformationen. Dem Ergänzungsprinzip zufolge ist eine detailreiche, ›realistische‹ Grafik nicht notwendig, um lebensweltähnliche Gegebenheiten zu repräsentieren. Fehlende visuelle Informationen gleicht das menschliche Gehirn mithilfe bereits angelegter neuronaler Muster aus.

17 So bezieht THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Nintendo EPD 2017) seinen Reiz zum großen Teil durch die vielfältigen, physikalisch realistischen Interaktions- und Kombinationsmöglichkeiten mit der Umgebung, die zum Experimentieren einladen. Außerdem machen sich gerade *Adventure-Games* für die Gestaltung von Rätseln zunutze, dass der mentale Grundbauplan situationsabhängig modifizierbar ist: So wird ein Topf in THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games 1990) nicht zum Kochen, sondern als Helm benutzt.

muss der externe, real-weltliche Bauplan eines Objektes nicht unbedingt dem spielinternen Bauplan entsprechen. Hartmut Winkler (1992) konnte nachweisen, dass Filmbilder intersubjektiv-verbindlich konnotiert sind und einen Prozess der Konventionalisierung durchlaufen: Verschiedene Betrachter verstehen das Abgebildete gleich, weil sie »[…] einen bestimmten Teil ihres Weltwissens teilen und dieses Weltwissen durch ein gemeinsames symbolisches System seine Struktur erhalten hat.« (Ebd., S. 228)

Wir können davon ausgehen, dass eine jahrzehntelange Prägung durch Computerspiele auf die Spieler:innen einen vergleichbaren Effekt hatte. So dient in den RESIDENT-EVIL-Teilen 1-4 (Capcom 1996-2005) eine Schreibmaschine als Speicherpunkt. Eine Person, die den ersten Teil der Spiele-Reihe kennt und für das Objekt ›Schreibmaschine‹ einen modifizierten, spielweltspezifischen mentalen Grundbauplan mit der Funktion ›Speicherpunkt‹ erstellt hat, bildet eine Erwartungshaltung aus: »Spiele ich RESIDENT EVIL, nehme ich als Funktion für eine Schreibmaschine einen Speicherpunkt an.«

Durch einen Abgleich mit anderen Spielen kann dieser Grundbauplan verallgemeinert werden, z.B.: »Wiederkehrende Objekte eines bestimmten Aussehens stellen Speicherpunkte dar.«[18] Wir erkennen zwar also ›visuelle Zeichen‹, die auf etwas in der realen Welt verweisen, vermuten aber nicht zwangsläufig eine kongruente realweltliche Funktion.[19]

---

18 Die Form der Objekte muss nicht einmal eine Entsprechung in der realen Welt haben, so haben manche *Power-Ups* in 3D-Actionspielen simple geometrische Formen, die nicht direkt auf ihre Funktion verweisen und für die erst ein mentaler Grundbauplan kognitiv angelegt werden muss.

19 Trotzdem kann es zu Irritationen kommen, wenn in einer Spielwelt ähnlichen oder gleich aussehenden Objekten unterschiedliche Funktionen zukommen. Aufgrund technischer Limitierungen können bspw. in vielen Spieletiteln nur bestimmte Häuser durch Türen betreten werden, andere wiederum nicht; oft findet sich diese Problematik bei *Open-World*-Spielen (siehe für nähere Ausführungen v.a. Bonner 2015a). Darüber hinaus hat auch die Art der Interaktion mit Objekten in Computerspielen keine realweltliche Entsprechung – eine Kiste in der realen Welt zu öffnen entspricht in keiner Weise dem Kistenöffnen in einer virtuellen Welt und wir erwarten dies auch nicht (wir drücken einen bestimmten Button oder absolvieren ein simuliertes ›Schlossknacken‹ als Geschicklichkeitsspiel).

Wie bei Filmen kommt es zu außerdem Erwartungen an das Genre[20] und sind bestimmte ›Spiel-Bilder‹ genredefinierend: Eine dezentralisierte Übersichtsperspektive verbindet man eher mit Simulations- oder Strategiespielen als die *First-Person*-Perspektive, die oft Actionspiele auszeichnet. Gleichzeitig verbinden die Spielenden mit Darstellung und Genrezuschreibung eine dazu passende Spielmechanik. Beim Erscheinen von DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012) kritisierten viele die fehlenden Interaktionsmöglichkeiten und den Mangel eben an ›Action‹, den sie von einem Computerspiel mit Egoperspektive erwarteten. Die Spielenden können zwar eine Insel relativ frei erkunden, aber kaum mit ihrer Umgebung interagieren. Wurde der Begriff *Walking Simulator* deswegen zunächst pejorativ benutzt, beschreibt er mittlerweile eine der innovativsten und kreativsten Spielegattungen mit zahlreichen (finanziell mitunter sehr erfolgreichen) Vertretern.[21]

Der zunächst negativ ausfallende Vergleich eines neuen mit einem bekannten Genre zeigt, dass es dauert, bis sich Innovationen als kulturelle Konventionen etablieren. Gerade aber der Bruch mit (Genre-)Konventionen kann bewusst gesetzt werden, als eine Art von funktionaler Störung birgt diese das Potenzial, über die (enttäuschte) Erwartungshaltung der Spielenden traumabezogene Aspekte in den Vordergrund zu stellen und bewusst werden zu lassen. Wird darauf in den folgenden Kapiteln vertiefend Bezug genommen, soll

---

20 Diese Arbeit kategorisiert Computerspiele nach den Genres, die Steven Poole (2000) aus der journalistischen Praxis gewonnen hat, ergänzt durch die erweiternde Taxonomie Andreas Rauschers (2012), die aktuelle Entwicklungen aufgreift. So ergeben sich die Genrekategorien *Shooter, Rennspiel, Jump ›n‹ Run/Platform Games, Beat'em Up, Strategiespiel, Sportspiele, Simulationen, Adventures, Rollenspiele, Puzzle-Spiele, Massive-Multiplayer-Role-Playing-Games (MMORPGs), Casual Games, Serious Games* und *Independent/Art Games*. Die Systematik ist dabei kein starres Raster, sondern dient vor allem dazu, über wiederkehrende Muster aussagekräftige Tendenzen innerhalb historischer Entwicklungsprozesse zu verdeutlichen.

21 Wie alle Genres ist auch der Begriff des W*alking Simulators* unscharf umrissen; teilweise wird er auch als Subgenre der *Adventure*-Games aufgeführt. Es lassen sich aber Gemeinsamkeiten ausmachen: »Most lack puzzles or any sort of barrier to experiencing the narrative, with the exception of finding objects. You cannot fail a task in a way that forces you to repeat it, and you cannot die. Most of these games prioritize some kind of storytelling, be it linear or variable depending on your in-game decision making. A few are known for being quite beautiful […]« (Clark 2017) Zu den Vertretern gehören bspw. THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016) und FIREWATCH (Campo Santo 2016).

nun zunächst die Avatarfigur näher betrachtet werden, die, als zentrales Element der Trauma-Repräsentation, das Eintauchen in eine Spielwelt vereinfacht bzw. erst ermöglicht.

3.2 Der Avatar als Körpererweiterung

Bei den von mir untersuchten Computerspielen handelt es sich um Avatar-basierende *Single-Player-Games*, die Rune Klevjer (2006) in den Mittelpunkt seiner Untersuchungen zur Avatarfigur stellt. Als Werkzeug der Kontrolle und Einflussnahme ist die Avatarfigur für ihn Schnittstelle zwischen den Interaktionen den Spielenden und der Spielwelt. Der Avatar wird für die Spielenden, im Prozess des Lernens und der Gewöhnung, eine Erweiterung des eigenen Körpers, die sie letztendlich inkorporieren (ebd., S. 10) – »[…] an embodied incarnation of the acting subject.« (Ebd., S. 87) Die Eigenschaften des Avatar-Modells geben dabei die Möglichkeiten und Grenzen eines *stellvertretenden Embodiments* vor. Merleau-Pontys theoretische Prinzipien auf das Verhältnis von Spieler:in und Avatar übertragend, hält Klevjer zunächst fest, dass der Avatar, im Gegensatz zu einem Werkzeug wie dem Blindenstock, der als instrumentelle Erweiterung des Körpers fungiert, nicht unseren reellen Körper der Umwelt um ihn herum aussetzt:

> While the tool is an instrumental extension, the avatar is a reflexive extension. We can say […] that it ›inhabits‹ an environment because it belongs to it and lives in it. […] In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it. […] While any alteration of the avatar reflects and confirms the player's participation in a make-believe ecology, any significant impact caused by the environment on a tool will be either irrelevant or unwanted. Unless the hammer is taking part in some kind of make-believe, there is no reason for it to be willingly affected by the nail. (Ebd., S. 95)

Wo das Werkzeug die Funktionen des Körpers direkt erweitert und er somit potenziell Schaden erleiden kann, ist dies bei einem *stellvertretenden Embodiment* ausgeschlossen, da der Avatar anstelle der spielenden Person seiner Umgebung unterworfen ist.[22] (Ebd., S. 96) Computerspiele bieten demnach

22 Klevjer unterscheidet zwischen einem fiktiven (*fictional*) und einem stellvertretenden (*vicarious*) *Embodiment*-Begriff (Klevjer 2006, S. 9). Avatar-basierende Spiele als eine fiktive Form (*make-belive*) in einer simulierten Umgebung sind für ihn die zentrale Vor-

ein sicheres Umfeld ohne realweltliche Konsequenzen, wodurch sie ermöglichen, in geschützter Atmosphäre in den virtuellen (Erfahrungs-)Welten unterschiedlichste Rollen einzunehmen.[23]

3.2.1 Charakter vs. Vehikel

Klevjer versteht also unter *Embodiment* nicht primär das *Einfühlen* in einen Charakter auf narrativer Ebene, sondern das *Besetzen* eines konkret in der Spielewelt verorteten Vehikels, das durch Interaktion beeinflusst und beeinflusst wird.[24] Dabei nimmt er eine klare Abgrenzung zum *character* als un-

---

aussetzung für *vicarious embodiment*; dieses geht über die reine Interaktivität hinaus und definiert sich über die Verknüpfung mit bedeutungsvollen Geschehnissen in der Spielwelt: »This vicarious body is not merely a mediator of agency or ›interactivity‹ in a general sense, but belongs to and is exposed to its environment. In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player‹ engagement with the gameworld; it is the player incarnated.« (Ebd., S. 10) Dass die Spielwelt einen handelnden Körper ermöglicht (in anderen Worten, man muss mit ihr interagieren können), ist also Voraussetzung für ein glaubwürdiges fiktives *Embodiment* eines vermittelnden Avatars, durch den diese Umwelt erst konkret (›greifbar‹) wird (ebd., S. 88) – und damit zur *playable ›work world‹* (ebd., S. 169).

23 Bei diesem prozedural generierten Rollenwechsel bringen die Spielenden nach Klevjer unter anderem vorherige Erfahrungen und inkorporierte Moralvorstellungen ein (was sich mit den Ausführungen zur *Embodied Cognition* deckt).

24 Im Idealfall sind für ihn dabei das wirkliche und das fiktive Lernen von neuen Fähigkeiten (hier vor allem von neuen Bewegungs-Möglichkeiten) kongruent, was er als *progressive mapping* bezeichnet – wenn die spielende Person lernt, Sprünge zu timen, lernt der Avatar, gefährliche Abgründe zu überwinden. Somit fallen Rollenspiele aus seinem Raster, da bei diesen der Charakter neue Fertigkeiten erlernt, jedoch nicht der:die Spieler:in – man kann die neuen Fertigkeiten durch schlichte Auswahl einsetzen. Ein gegenteiliges Beispiel wären demnach *Arcade Games* wie STREET FIGHTER (Capcom 1989), bei denen ein *Kampfmove* freigeschaltet werden muss, den die spielende Person so lange nicht einsetzen kann, bis die zugehörige Tastenkombination freigegeben wird. Es erklärt sich, warum ein nicht näher definierter Protagonist wie in MYST (Broderbund 1993) – der narrativ und perspektivisch der durch ein Buch in eine andere Welt katapultierten spielenden Person entspricht – für Klevjer eher einen Avatar darstellt als der Möchtegernpirat Guybrush Threepwood aus THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games 1990), obwohl dessen Aussehen, Hintergrundgeschichte und Verhaltensweisen genau definiert sind. Greifbar ist für Klevjer ein Avatar dann, wenn er in Echtzeit durch die Spielwelt navigiert werden kann und nicht, wenn er erzählerisch ausgefeilt beschrieben wird – es zählt der Grad der Beweglichkeit, nicht der Grad der

abhängiges Subjekt vor, wie wir ihn auch aus Filmen und Erzählungen kennen: »[…] when we play with characters, we play with a story.« (Klevjer 2006, S. 116)[25] Avatare jedoch seien »[…] significant in terms of what kind of fictional embodiment and fictional participation they enable, but they are not characters, and we do not need a theory of character – nor of narrative – to account for how they engage us in play.« (Ebd., S. 117)

Newman (2002) zufolge, kann man in *Off-Line-Sequenzen* – in Sequenzen, die den Spielenden die Kontrolle über den *locus of manipulation*[26] entziehen bzw. die Interaktionsmöglichkeiten, wie bspw. *Cut-Scenes* – durchaus von einem Charakter im klassischen Sinne sprechen: ein autonom nach mehr oder weniger detailliert definierten Charaktereigenschaften handelndes Individuum mit eigenen Zielen. Hier lassen sich Lara Croft (z.B. TOMB RAIDER, Eidos Interactive 1996) oder Solid Snake (z.B. METAL GEAR, Konami 1987) nennen. In den interaktiven *On-Line-Sequenzen* wiederum begegne uns ein Charakter, repräsentiert als Avatarfigur, vielmehr als ein von der *Aktivierung* durch die spielende Person abhängiges Set von Charakteristiken, von Techniken und Fähigkeiten – »[t]hey are equipment to be utilised in the gameworld by the player. They are vehicles.« (Ebd.) Dass wir uns also ausschließlich mit einer Entität in der Spielwelt identifizieren würden, hält Newman für simplifiziert und führt dies am Beispiel von Lara Croft aus:

> On-Line, the ›character‹ is a complex of all the action contained within the gameworld. By which I mean that On-Line, ›being‹ Lara is as much about being presented with puzzles as it is having the techniques and resources to solve them. It's as much about being in dark, dank caverns and being attacked by wolves as it is having the equipment to combat them. The situation and action within the gameworld are inexorably bound into the players' con-

---

Charakterisierung. Er selbst räumt ein: »[O]ne could argue that partly because of the weaker avatarial relation, there is room for a stronger player-character connection on a different level.« (Ebd., S. 135) Welcher Level das konkret ist, lässt er jedoch offen und macht es notwendig, auch die Spielenden in die Betrachtung der Avatarfunktionen mit einzubeziehen.

25 Hierbei bleibt unklar, warum er denn Begriff *play* auf die in der Regel nicht interaktiven Medien Literatur und Film bezieht.

26 Angelehnt an Bayliss (2007); nach diesem verkörpert der Avatar auch die Intentionen der Spielenden. Bayliss führt den Begriff *locus of manipulation* ein, um zu beschreiben, dass Spieler:innen sich in Bezug auf die Schnittstelle zur Spielwelt verschieden positionieren können.

> ception of the experience of being within that gameworld. Player accounts are structured around action, around environment, around activity. (Ebd.)

Sind die möglichen Handlungen und Aktivitäten sowie die Umgebung für das Gefühl des *being-in-the-gameworld* sicherlich wichtig, sollte man nicht außer Acht lassen, dass Spieler:innen sehr wohl die Repräsentation des *Off-Line*-Charakters mit der *On-Line*-Avatarfigur vergleichen und Abweichungen bemerkt werden. So wird Lara Croft im TOMB-RAIDER-Reboot (Square Enix 2013) in Zwischensequenzen als unsichere junge Frau eingeführt, die noch nie einen Menschen getötet hat. Bereits nach ihrem ersten Mord aus Notwehr ist sie in den *On-Line*-Sequenzen eine geübte Killerin, die mit diversen Waffen meisterhaft und ohne Skrupel ihre Gegner ausschaltet.

Die Glaubwürdigkeit der gesamtheitlichen Spielerfahrung ist demnach gebunden an eine kongruente Darstellungsweise von *On-* und *Off-Line*-Sequenzen, die das *Embodiment* einer spieleigenen Figur vereinfacht. Die ansonsten auftretende *ludonarrative Dissonanz*[27] kann allerdings – ähnlich wie die *funktionale Störung* – gezielt eingesetzt werden, um über den erzeugten Bruch im Prozess des Avatar-*Embodiments* spezifische (traumarelevante) Aussagen zu kommunizieren (dazu mehr in den folgenden Kapiteln).

3.2.2 Avatarbilder

Der stellvertretende Körper kann nach Klevjer auch ein Objekt sein, beispielsweise ein Rennauto, ein Ball, eine Waffe oder gar eine Kamera. (Klevjer 2006, S. 9) Ebenso sei ein Wechsel des Körpers selbst innerhalb eines Computerspiels absolut möglich, solange der Avatar in bestimmten Aspekten vergleichbar bleibt und als zum selben temporären Universum zugehörig empfunden wird. Doch wie lässt sich der Avatar dann von anderen Spielelementen abgrenzen?

Für Benjamin Beil (2012) kann der Avatar erst innerhalb der steuerbaren Spielansicht als solcher bezeichnet werden, denn erst dort wird er zum zentralen Element der Bild-Spieler:in-Schnittstelle (ebd., S. 12), zum »Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik« (ebd., S. 154).[28] Da er einen bild-

---

27 Der Begriff wurde erstmals von Clint Hocking in einem Blog-Beitrag namens *Ludo-narrative Dissonance and Harmony in Larps* (2007) verwendet und seitdem in vielen Kontexten aufgegriffen. Er bezeichnet »noticeable clashes between gameplay and narrative« (Bumbalough & Henze 2016).

28 Für die Darstellung der Spieler:innenfigur in *Cut-Scenes*, auf Covern etc. verwendet Beil die Bezeichnung Protagonist:in.

wissenschaftlichen Ansatz verfolgt, sucht Beil allerdings eine über die Steuerbarkeit hinausgehende Definition und nennt bildliche Indikatoren, die den Avatar von nicht-avataristischen Bildelementen abgrenzen (ebd., S. 14ff.):

- Es gibt spielfunktional konventionalisierte Positionierungen bzw. Perspektivierungen von Avatarfiguren, deren Varianten- und Kombinationsvielfalt weiche und flexible Kategoriengrenzen aufweisen. Als Beispiele seien die 2D-Seitenansicht und die Rückenansicht in einer dreidimensionalen Spielwelt genannt, wobei gerade bei letzterer spielabhängig die Kamera sehr unterschiedlich positioniert ist bzw. durch die Spielenden positioniert werden kann.
- Die Avatarfiguren geben durch ihr Erscheinungsbild den Spielenden die Möglichkeit zur Anthropomorphisierung. Selbst bizarre und abstrakte Figuren, wie ein Teerklumpen (GISH, Chronic Logic 2014) oder ein Pilz (SUPER MARIO BROS. 2, Nintendo 1988), weisen figürliche Körperrepräsentationen auf, zumindest angedeutete Augen oder auch Extremitäten, und ermöglichen so eine Identifikation. Fehlen selbst diese rudimentären, vermenschlichenden Merkmale, wie bei Autos in Rennspielen, nimmt Beil an, »[…] dass sich der Spieler kaum als Fahrzeug, sondern i.d.R. als Fahrer-des-Fahrzeugs sehen wird, auch wenn ein Spiel explizit auf die Darstellung von Fahrerfiguren verzichtet.«[29] (Ebd., S. 15) Dass eine im Spiel integrierte Fokussierung auf die Charakterisierung des:der Fahrer:in, etwa durch Namen, Portraits und Hintergrundinformationen, dem identifikatorischen Potenzial förderlich sein kann, belegt der folgende Indikator.
- Der Avatar ist narrativ überformt, er ist Teil einer diegetisch (geschlossenen) Spielwelt. Somit hebt er sich etwa vom Cursor ab, der sich ›oberhalb‹ der Spielwelt, auf einer extradiegetischen Ebene befindet (er kann zwar Dinge in der Spielwelt manipulieren, wird aber nicht von den Figuren der Spielwelt wahrgenommen). Die Avatarfigur ist, in Bezug auf Britta Neitzel (2005), ein intradiegetischer *Point of Action*.

---

29 Diese Argumentation ist in zweierlei Hinsicht angreifbar. Zunächst geht Beil hier von einem nicht sichtbaren, also nicht verbildlichten Avatar aus (dem Fahrer) und wird damit seinem bildwissenschaftlichen Ansatz nicht gerecht. Zudem ist es nicht belegt, dass ein Großteil der Spieler:innen sich als eben diesen Fahrer sieht, sich als diesen imaginiert – es bleibt auch offen, wie die verbleibende Minderheit das Spiel wahrnimmt, das nun, nach diesem Denkmodell, avatarlos bleiben muss. Das verschiebt den Diskurs hin zur spielenden Person; diese ist nun definitionsentscheidend: Weist ein Spiel eine Avatarfigur auf oder nicht?

- Die Beständigkeit der Spieler:in-Avatar-Kopplung scheint von Bedeutung zu sein. Im Laufe eines Computerspiels kann es zwar zu einem oder mehreren Wechseln zwischen den Figuren kommen, diese sind aber meist narrativ eingebettet und von längerer Dauer.

3.2.3 Embodied Recognition

Nicht alle von Benjamin Beil aufgeführten Merkmale müssen zutreffen, um von einer Avatarfigur sprechen zu können; aber je mehr Merkmale erfüllt werden, desto wahrscheinlicher wird ein Avatar als inkorporierbares Vehikel akzeptiert. Kognitiv wird dann durch sensomotorische Koordination ein *locus of manipulation* als handelndes (Lebe-)Wesen in Interaktion mit seiner Umwelt wahrgenommen.

In Anlehnung an die Erkenntnisse der *Embodied Cognition* lässt sich von *Embodied Recognition* sprechen; heißt: In einem neuronalen Prozess wird das Gesamtbild eines Körpers im Sinne des *Embodiments* zusammengesetzt, der sowohl inkorporierbar ist als auch distinkte Eigenschaften aufweist. Mit jedem Merkmal, das vom Spiel vorgegeben wird, ob nun auf der Bild- oder der narrativen Ebene, wird dieser Körper spezifischer. Oft genügen schon wenige Informationen, um zumindest einen groben Eindruck eines Körpers zu kreieren. Ähnlich wie bei einer Skizze ab einem gewissen Grad an Details ein Gesicht wahrgenommen wird, reicht es beispielsweise bei Rennspielen aus, einen während des Rennens nicht mehr sichtbaren Fahrer über ein vorhergehendes Charakter-Menü auswählen zu können, um diesen auch im fahrenden Auto zu imaginieren. Da die mentale Konstruktion eines Körpers immer auf Vorwissen und Erfahrung beruht, muss auch hier der Aspekt der Konventionalisierung beachtet werden: Je mehr uns die Gestalt des Avatars vertraut ist, desto eher kommt es zu einer *Embodied Recognition*.

4. Bedeutsame Körper

Die Interaktion mit und im Computerspiel sowie die Identifikation mit dem Avatar lässt sich als verkörperlichte Praxis konzipieren, die nicht nur Bewegungsmuster, sondern auch die Logiken des fiktiven Universums inkorporiert. (Vgl. Ressel 2019, S. 1) Dabei beschreibt der Begriff der Performanz ein Schlüsselelement der Computerspiele: Sie erlauben uns, in andere Körper und Identitäten zu schlüpfen oder zumindest im Spiel bestimmte Aktionen durchzuführen, zu performen (beispielsweise das Ordnen von Blöcken in TETRIS).

Ob die Performanz gelingen kann, hängt vom Spiel (Input wird zuverlässig und nachvollziehbar in Aktionen umgesetzt), von dem:der Spieler:in (Verfassung, Expertise) und vom Umfeld der spielenden Person (soziale Einflüsse, Örtlichkeit) ab. Das durch die Performanz ermöglichte subjektive *Embodiment* ist durch Interaktivität geprägt und setzt diese voraus.[30]

Die Soziologie meint dabei gesellschaftliche Interaktivität, die Wechselbeziehung zweier oder mehrerer Personen, was sich aber durchaus auch auf die Wechselbeziehung zwischen Spieler:in und seinem:ihrem Agens in der Spielwelt übertragen lässt:

> Interactivity means that the user/player is able to change the visual appearance of a computer screen (and/or sounds from speakers) by some motor action via an interface. The more this motor interaction takes place in a world that simulates being an agent in a world that simulates aspects of a possible real world the greater experience of interactivity. This definition is in accordance with our everyday experience of interaction […] (Grodal 2003, S. 142)

Die spielende Person, die also (über eine Avatarfigur) Einfluss auf eine virtuelle Welt nimmt, erfährt Interaktivität vor allem dann, wenn sich Ähnlichkeiten zu ihrer realen Umwelt und der Interaktivität in dieser zeigen. Ist diese, nach dem Konzept der *Embodied Cognition*, sensomotorische Erfahrung sehr eindringlich, kann sie sich auch auf den soziologischen Subjekt-Körper der spielenden Person auswirken: »Thus, interactivity is not centrally about changing a world; on the contrary, it is about changing the mental states of the player, whether that takes place by changing some objects in the world or by changing one's point of view.« (Ebd.) Da der *point of view* gesellschaftlich geprägt und untrennbar mit der Persönlichkeit der spielenden Person verbunden ist, hat sie bestimmte Vorstellungen und Erwartungen an ein Computerspiel, die sowohl individuell als auch konventionalisiert sind.

Eine Person, die ein Computerspiel spielt, verkörpert also ein fluides Vehikel aus individuellen und verallgemeinerbaren Eigenschaften, die sich passiv geformt haben, aber auch – zumindest teilweise – aktiv beeinflusst werden können. Die momentane Gesamtheit dieser Eigenschaften führt zu einer Erwartungshaltung an das Spiel, die ebenfalls sowohl individuell als auch gesellschaftlich verallgemeinerbar ist. Der Körper als *province of meaning* (siehe

---

30 Nach Marc Bonner (2015b, S. 8) ist »[d]iese performative Interaktion […] jedoch an vorprogrammierte Begebenheiten gebunden, die den bespielbaren spielimmanenten Raum sowie die emergenten Handlungsoptionen vorgeben.«

Waskul & Vannini 2006) stößt also in Form der Computerspiele auf ein System der *finite provinces of generic meaningful experiences* (Gregersen 2014):

> The meaningfulness of embodied interaction derives from a fusion of primitive physical action and the feeling of being-present-in-the-game-world by way of representations of those actions. This compound experience is an experience of the body-in-action in a generic world of meaningful generic experience. (Ebd., S. 14-15)

Wie verhält sich bei dieser Erfahrung die spielende Person zu ihrem:ihrer Körper-Stellvertreter:in in der virtuellen Welt? Eine Beziehung zu einem Avatar setzt in Bezug auf Plessner immer auch Tätigkeit voraus. Der Avatar ist dabei unser leibgewordenes *Ich-kann*, stellt unsere verkörperten Möglichkeiten dar: »It is the mediation of embodied agency that makes us relate to the avatar intuitively as an ›I can‹, and which enables us to experience a simulated environment as something that we can inhabit; a ›world‹ that we belong to.« (Klevjer 2006, S. 90) Wo der menschliche Organismus durch das *Leib-haben* an eine raum-zeitliche Situation gebunden ist, erlaubt das *Leib-sein* eine Distanzierung davon und das Aufgehen und Eingebundensein in eine andere Umwelt – der Spielwelt. Dabei ist auf der Bildebene ein großer Spielraum gegeben, was Aussehen und Form des zu inkorporierenden Avatars betrifft – wichtig sind vor allem eine diegetische Einbettung sowie spielfunktionale Konventionalisierungen (mit denen aber bewusst gebrochen werden kann).

Erst durch die *Embodied Recognition*, die vollzogene Übernahme durch die Spielenden, erhält der Avatar einen Leib und wird zu einem solchen, sonst ist er schlicht eine Körper-Hülle.[31] Die technologisch induzierte Verschiebung oder Verdoppelung führt während des Spielakts zu einem psychologischen Zustand des Präsenzerlebens (vgl. Grabbe & Rupert-Kruse 2016, S. 197): Die Spielenden sind sowohl der Avatar als auch sie selbst und beides *weder-noch*. Über ihn erfahren wir »[…] the pleasure of being transported to another place, of losing our sense of reality and extending ourselves into a seemingly limit-

31 Man könnte anmerken, dass in manchen Spielen die Avatarfigur ein ›Eigenleben‹ zeigt, wenn eine Steuerung durch die spielende Person für einen bestimmten Zeitraum ausbleibt – sie beginnt zu gestikulieren und/oder zu sprechen, fordert manchmal direkt zum Weiterspielen auf. Jedoch fehlt das Element der Interaktivität – weder beeinflusst der nicht gesteuerte Avatar seine Umwelt, noch wird er von dieser beeinflusst.

less, enclosing, other realm [...].« (Murray & Jenkins 1999) Man könnte es nach Plessner so formulieren: ›Ich bin der Avatar, aber ich habe noch mich.‹

Embodied Recognition beinhaltet nun das Potenzial, auch traumatische Erfahrungen und Erlebnisse über den *body-in-action* präsent sowie über den Akt des Spielens bedeutsam werden zu lassen, in dem Sinne, dass sich der *point of view* der Spielenden (ihre Voreinstellungen und Erwartungen) in Bezug auf Trauma-Thematiken beeinflussen lässt. Ist dies als eine wichtige Erkenntnis für die weitere Beschäftigung mit Trauma-Repräsentationen in Computerspielen festzuhalten, steht eine Klärung des Trauma-Begriffs selbst noch aus – eine Lücke, die der nächste Teil der Arbeit zu füllen anstrebt.

II. Trauma-Forschung

»To be traumatized is precisely to be possessed by an image or event.«
– *Cathy Caruth, 1995*

1. Die Entwicklung einer Traumatheorie

Das Unbewusste und seine Manifestationen beschäftigen seit den wegbereitenden Arbeiten Freuds und seiner Mitstreiter:innen die Wissenschaften wie auch die Künste. In seinen *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* spricht Sigmund Freud von drei großen Kränkungen, die die Menschheit in ihrer »naiven Eigenliebe« (Freud 1917, S. 152) durch die Wissenschaft ertragen musste: Die erste sei die an den Namen Kopernikus geknüpfte Entdeckung, dass die Erde als unsere Heimat nicht etwa der Mittelpunkt des Universums ist, sondern nichts anderes als »ein winziges Teilchen eines in seiner Größe kaum vorstellbaren Weltsystems.« (Ebd., S. 153) Die zweite sei das durch die Biologie erbrachte Wissen um die nahe Verwandtschaft des Menschen mit dem Affen, unsere animalische Natur und die damit einhergehende Negation unseres Schöpfungsvorrechts. Die empfindlichste Kränkung aber habe die »menschliche Größensucht« durch die Psychoanalyse erfahren, »welche dem Ich nachweisen will, daß es nicht einmal Herr ist im eigenen Hause, sondern auf kärgliche Nachrichten angewiesen bleibt von dem, was unbewußt in seinem Seelenleben vorgeht.« (Ebd.)

Schon früh tauchte in der Geschichte der Psychoanalyse immer wieder der Begriff des *Traumas* auf, dessen komplexen Auswirkungen auf die Betroffenen versucht die Kognitionswissenschaft durch eine interdisziplinäre Annäherung gerecht zu werden; es gelang so im Laufe der Zeit, bestimmte Merkmale des Traumas herauszuarbeiten und die physiologischen Ursachen und psychischen Konsequenzen näher zu beleuchten. Ein Ansatz, den nun auch diese Arbeit verfolgt: Um die Trauma-Repräsentation in Computerspie-

len analysieren zu können, erscheint eine interdisziplinäre Vorgehensweise sinnvoll, wie sie sich allgemein in den *Game Studies* durchgesetzt hat. (Vgl. Beil, Hensel, & Rauscher 2018) Da psychische Phänomene abgebildet werden, ist ein tieferes Verständnis mentaler Prozesse und Vorgänge notwendig – auch um zu beurteilen, ob das anvisierte Ziel mancher medialer Produkte erreicht wurde, diese Phänomene ›authentisch‹ zu repräsentieren (ob das überhaupt möglich ist bzw. Ziel sein sollte, und wie Authentizität in Bezug auf mediale Repräsentationen zu definieren ist, bleibt ebenfalls zu diskutieren).

Die nächsten Kapitel geben über die Entwicklung einer Traumatheorie durch Psychoanalyse, Geistes- und Sozialwissenschaften einen kurzen Überblick und stellen sie neurowissenschaftlichen Studien gegenüber. Die sich dabei zeigende enge Verzahnung von Körper und Geist stellt deren klassische Trennung in Frage, weshalb die aktuelle Forschung dazu tendiert, sich dem facettenreichen und multidimensionalen Phänomen Trauma unter dem Begriff des *Embodiments* anzunähern, was nachfolgend ausgeführt wird. Am Beispiel des Films wird des Weiteren aufgezeigt, welche Konsequenzen sich für eine adäquate Trauma-Repräsentation in audiovisuellen Medien ergeben, will man verantwortungsvoll mit den repräsentierten Personen(gruppen) umgehen. Zu den audiovisuellen Medien gehören auch die Computerspiele, aus dem Abgleich mit den Mechanismen und Formen der Trauma-Repräsentation im Film lassen sich Grundsätze für eine tiefergehende Analyse exemplarischer Titel ableiten und um medienspezifische Aspekte ergänzen.

1.1 Anfänge der Psychoanalyse

Der Begriff des Traumas war bis zum späten 19. Jahrhundert fast ausschließlich mit physischen Verwundungen verknüpft. Auch heute noch wird er in diesem Kontext verwendet, so bezeichnet man etwa eine Verletzung des Kopfes als Schädel-Hirn-Trauma. Erwogen wurden psychische Begründungen in Bezug auf die Symptome von Überlebenden der in der Mitte des Jahrhunderts gehäuft auftretenden Eisenbahnunfälle.[1] Doch erst die Psychiater Pierre Janet und Sigmund Freud, Mitbegründer der Psychoanalyse, der *Wissenschaft des*

1 Der folgende Überblick kann und soll nicht eine vollständige Chronologie wiedergeben, für die Arbeit wichtige Aspekte werden betont. Eine ausführliche Darstellung findet sich u.a. bei Kolk 2007 sowie bei Fischer & Riedesser 2009, S. 36ff. Eine Übersicht über die frühe Geschichte des Traumas gibt Roger Luckhurst in *The Trauma Question* (2008).

Unbewussten (vgl. Leuzinger-Bohleber 2015), verfestigten die Auffassung des Traumas als eine ›mentale Wunde‹. Freud baute auf seinen Beobachtungen zur Hysterie[2] in den 1890ern auf, um die Symptome der vom ersten Weltkrieg heimgekehrten Soldaten zu erklären, die er als Folge einer traumatischen Neurose betrachtete: nervöse Ticks, Amnesie, Schlaflosigkeit, Paralyse, Stottern, Überempfindlichkeit bei plötzlichen Geräuschen und Depression.[3] In Anfällen, Träumen oder Halluzinationen schienen sich die Betroffenen in die traumatische Situation vollständig zurückzuversetzen, als ob sie mit ihr »nicht fertiggeworden wären, als ob diese noch als unbezwungene aktuelle Aufgabe vor ihnen stände […]« (Freud 1917, S. 147) Freud definiert so das Trauma als »Erlebnis, welches dem Seelenleben innerhalb kurzer Zeit einen so starken Reizzuwachs bringt, daß die Erledigung oder Aufarbeitung desselben in normalgewohnter Weise mißglückt, woraus dauernde Störungen im Energiebetrieb resultieren müssen.« (Ebd.) Obwohl zunächst verdrängt, sei das unterbewusste, wiederkehrende Durchspielen des traumatischen Ereignisses (*Wiederholungszwang*, Freud 1920) der Versuch einer mentalen Stärkung, um den Vorfall letztendlich bewusst bearbeiten und als gewöhnliche Erinnerung in die Lebensgeschichte integrieren zu können.

Misslingt dieser Versuch der narrativen Einbettung, entstehen nach Pierre Janet (dessen bedeutsames Essay *L'automatisme psychologique* 1889 veröffentlicht wurde) aus Mangel an integrativer Kapazität die *idées fixes*, es kommt zur Dissoziation, einer »Desintegration und Fragmentierung des Bewusstseins« (Janet 1889). Die Dissoziation als Zerfall der Denk-, Handlungs- oder Verhaltensabläufe in weitgehend unkontrollierte Teile und Einzelerscheinungen sieht er als Hauptabwehr der betroffenen Person an, wohingegen Freud hier primär Verdrängungsmechanismen verzeichnet, ein möglichst vollständiges Ausklammern der traumatischen Situation aus der eigenen Biografie. Es stehen sich so zwei Modelle gegenüber, die heute noch in psychoanalytischen Diskursen diskutiert werden: Verdrängung ins Unterbewusste entspricht einer vertikalen Schichtung – ein Ereignis, das unterdrückt wird, wird nach unten geschoben, wo es unzugänglich bleibt. Dissoziation hingegen geht von einer horizontalen Strukturierung des Verstandes aus – wenn ein Trauma nicht erinnert wird, ist es in einem

2 Zur Problematik des Hysterie-Begriffs siehe Kap. 2.3.4, Teil IV.

3 Freud entledigte sich damit vorhergehender Theorien, die die Ursachen für die Neurosen auf organischer Ebene suchten und nicht erklären konnten, wieso auch nicht dem direkten Kampf Ausgesetzte Symptome zeigten. (Kolk 2007)

alternativen Bewusstseinsstrom (*stream of consciousness*, Kolk & Hart 1995, S. 168) isoliert und kann in bestimmten (dem Trauma ähnelnden) Situationen plötzlich das Bewusstsein dominieren. Beide Modelle haben die Vorstellung gemeinsam, dass das Trauma in die biografische Narrative nicht integriert ist und nicht integriert werden kann, da es bereits anders abgespeichert wird als Erfahrungen, die vertraut und erwartbar sind.

1.2 PTSD und kulturelles Trauma

Nach den Pionierjahren der Trauma-Geschichte tauchte der Begriff lange Zeit in der psychoanalytischen Forschung nur peripher auf, bis in die 1980er Jahre hatten psychische Traumatisierungen für die psychoanalytische Ausbildung nur eine marginale Bedeutung. Erst dann wurde nach und nach eine Traumatherapie fortentwickelt, die zunächst in Abgrenzung zu bisherigen psychoanalytischen Theorien entstand. Die traumatherapeutische Position geht von einer spezifischen traumatischen Erinnerungsverarbeitung aus, für deren Symptomatik sich der Begriff der *Posttraumatischen Belastungsstörung* (PTBS) oder *Posttraumatischen Belastungsreaktion* (PTBR), im englischen *Posttraumatic Stress Disorder* (PTSD), durchsetzte;[4] die PTSD und deren mögliche Begleiterscheinungen, wie Angsterkrankungen, Depressionen und Psychosen, die auch isoliert als psychosomatische Traumafolge auftreten können, werden im weiteren Verlauf der Arbeit noch differenzierter betrachtet.

Interdisziplinär führten Mardi Horowitz, Judith Herman, Shoshana Felman, Dori Laub und Dominick LaCapra im Schatten des Vietnamkrieges und des Golfkrieges Studien durch, auch mit Überlebenden des Holocausts.[5]

---

4 Zur einfachen Lesbarkeit wird aufgrund der häufigen Verwendung englischsprachiger Quellen die Abkürzung PTSD verwendet, die oftmals auch in deutschen Publikationen bevorzugt wird. In der englischen Bezeichnung werden Stress und Trauma eng miteinander verbunden, was zunächst vom intuitiven Sprachgefühl nicht ganz unproblematisch wirkt: Stress ist eine alltägliche Erscheinung, Trauma eine mit Leid verbundene Ausnahmesituation. Der Stress-Begriff und den Zusammenhang zum Trauma wird in den nächsten Kapiteln erläutert.

5 Horowitz 1976; Felman & Laub 1992; Herman 1992; Laub 1995; LaCapra 1994 & 2001. Die Forschungen zum Holocaust weisen auch auf eine transgenerationale Weitergabe von Trauma hin, ebenso wird das Phänomen des kulturellen Traumas beleuchtet – das für die Analyse traumarepräsentierender Spieletitel bedeutsam sein wird. Als Anstoß für die psychotraumatische Forschungsarbeit sind aber auch soziale Bewegungen zu nennen, wie Arbeiter:innen- und Frauenbewegungen sowie Befreiungsbewegungen

Neben diesen Untersuchungen wird vor allem die Arbeit der Literaturwissenschaftlerin Cathy Caruth als richtungsweisend für die Entwicklung einer Traumatherapie und die Prägung des Ausdruckes PTSD angesehen. Caruth (1995) beschreibt Trauma als eine (manchmal verzögerte) Reaktion auf ein erschütterndes Ereignis, in Form von sich wiederholenden Halluzinationen, Träumen, Gedanken oder Verhaltensweisen. Nach ihrer Argumentation sind diese Reaktionen dadurch bedingt, dass eine *narrativization*, eine Erzählung der traumatischen Erfahrung unmöglich ist, da eine Beschreibung nie vollständig präzise sein und die komplette Wucht des Erlebnisses vermitteln kann. Als nichterzählbar ist das Trauma für das Bewusstsein nicht zugänglich, die Flashbacks stellen allerdings seine direkte Repräsentation dar.

Die traumatisierte Person kehrt also immer wieder zu einem vergangenen Ereignis auf eine Weise zurück, die sie nicht verstehen kann, die das Ereignis aber direkt abbildet: »[Trauma as] the delay or incompletion in knowing, or even seeing, an overwhelming occurrence that then remains, in its insistent return, absolutely *true* to the event.« (Ebd., S. 5; Hervorhebung im Original)

1.3 Postkoloniale Trauma-Studien

Lieferte Caruth wichtige Impulse, die bis heute Auswirkungen auf die Traumatheorie haben, ist ihr Werk in vielen Punkten mittlerweile überholt. (Vgl. Visser 2015) In seinem Essay *Decolonizing Trauma Studies: A Response* (2008) erkennt Michael Rothberg die metaphorische Trauma-Beschreibung Caruths als bezeichnend für eine eurozentrische Perspektive auf das Phänomen: Wer Trauma als singuläres, vergangenes Geschehnis sehe, ein punktuell membran-durchdringendes scharfes Objekt, das in die Psyche eingepflanzt wird und sich dort, vom Bewusstsein verborgen, durch Symptome bemerkbar macht, verleugne durch dieses ereignisbasierende Modell den »[…] prolonged, cumulative hurt of long years of repression that constitutes the trauma of colonialism, with its repeated and cumulative stressor events.« (Visser 2015, S. 252; dazu ebenso Craps 2013 sowie Gibbs 2014) Gerade auch Holocaust-Studien würden sich mit einer scheinbar nur in der Vergangenheit liegenden, abgeschlossenen Epoche beschäftigen und suggerierten eine Abgeschlossenheit (Rothberg 2008, S. 230): »[T]ied to a narrow Eurocentric

politisch unterdrückter Minderheiten und sich mit diesen Solidarisierenden. (Fischer & Riedesser 2009)

framework, it distorts the histories it addresses (such as the Holocaust) and threatens to reproduce the very Eurocentrism that lies behind those histories.« (Ebd., S. 227) Überzeugend führt Rothberg aus, dass eine solche Traumatheorie, die bezüglich ihrer politischen Wurzeln und des immer noch vorherrschenden Rassismus (und Antisemitismus) einen blinden Fleck aufweist (siehe dazu auch Luckhurst 2008) sowie in zentraleuropäischen/US-amerikanischen konzeptionellen Denkweisen verankert bleibt, nicht für eine koloniale/postkoloniale Welt geeignet ist.

Um sich also Caruths Behauptung anzunähern, dass das Trauma selbst durch seine überkulturellen Auswirkungen Kulturen verbinden könne (vgl. Caruth 1995), sollte eine Traumatheorie unterstützend wirken für »the simultaneously intellectual, ethical, and political task of standing against ongoing forms of racial and colonial violence.« (Rothberg 2008, S. 232) Die durch ihn benannten *decolonizing trauma studies* (ebd., S. 226) regen bis heute die Diskussion zur Dekolonialisierung der Traumatheorie an, deren zahlreiche Beiträge[6] seit 2008 Rothbergs zentrale Argumente aufgreifen – »[…] building on the groundwork that his article provides, and thus demonstrate that Rothberg's main considerations have remained astute and relevant.« (Visser 2015, S. 251) Visser weiter:

> In postcolonial studies today, trauma is recognized as a very complex phenomenon. It is not only understood as acute, individual, and event-based, but also as collective and chronic; trauma can weaken individuals and communities, but it can also lead to a stronger sense of identity and a renewed social cohesion. (Ebd., S. 263)

Das Trauma wird auch über postkoloniale Studien hinaus in aktueller Literatur zwar weitestgehend differenzierter betrachtet und auch als anhaltend wirkender Prozess verstanden, es fehlen aber häufig weiterhin dekolonialisierende Ergänzungen. So unterscheidet die umfangreiche, multizentrische LAC-Depressionsstudie (Beutel et al. 2016) folgende Traumatisierungen: Frühes Trennungstrauma/Früher Verlust primärer Bindungsobjekte/Sexuelle und physische Erfahrungen/Das Aufwachsen mit psychisch kranken Eltern (Depression, Sucht, Psychose)/Schweres physisches Trauma (z.B. Polio, schwerer Unfall)/Erfahrungen in Verbindung mit durch Menschen verursach-

6 Über diese gibt Irene Visser in ihrem Aufsatz *Decolonizing Trauma Theory: Retrospect and Prospects* (2015) einen Überblick.

ten Katastrophen (zweite/dritte Generation von Überlebenden des Holocaust, Kriegskinder).

Es schwingen bei dieser Aufzählung zwar postkoloniale Aspekte mit, diese sollten aber konkretisiert werden, wollen sie den Anspruch einer zeitgemäßen Traumatheorie erfüllen; etwa: Flucht & Vertreibung/Versklavung/Marginalisierung (struktureller Rassismus, Hetero-normativität)/Erfahrungen & Familientraumata durch Kolonialherrschaft.

1.4 Phänomenologisch-existenzialistische Ansätze

Neben der Phänomenologie finden sich in der zeitgenössischen Psychoanalyse Einflüsse des Existenzialismus als eine komplementierende philosophische Strömung:

> Phenomenology deals with the phenomena of consciousness from the first-person point of view and studies the experience of things as they present themselves to the observer. Existentialism, on the other hand, examines the existence and the role the individual plays in terms of his or her feelings, thoughts, and responsibilities. (Ricablanca, Gabutan & Nabua 2019)

So zeichnet beide Philosophien aus, dass sie, sich explizit an Erfahrungsgegebenheiten orientierend, die Frage nach dem Sein zu beantworten versuchen. (Urbich & Zimmer 2020) Aufbauend auf die Phänomenologie Edmund Husserls und Martin Heideggers entwickelten Maurice Merleau-Ponty und Jean-Paul Sartre Positionen, die phänomenologische mit existenzphilosophischen Ideen verbinden. (Ebd.) Sartre setzte sich in seinen Studien zudem intensiv und kritisch mit den Arbeiten Freuds auseinander. Mit diesem teilte er die Auffassung, dass der Mensch *tabula rasa* in die Welt kommt; wo die Freudsche Psychoanalyse jedoch den Schwerpunkt auf die Vergangenheit des Individuums legt, ist die existenzialistische Psychoanalyse mehr an der Gegenwart und vor allem der Zukunft interessiert (Sandowsky 2005) und sieht den Menschen als »[…] nichts anderes als das, wozu er sich macht.« (Sartre 2012b, S. 150)

Aus dieser Grundhaltung entwickelte sich Sartres alternativer Vorschlag einer *Existenziellen Psychoanalyse*, von dem die praktisch umgesetzte Psychotherapie bis heute profitiert.[7] (Cannon 1999; Spinelli 2006; Montgomery 2013)

---

7 Sartre zeigte an der Psychoanalyse allerdings ein vorwiegend hermeneutisches Interesse: »Indeed, Sartre's main interest in existential psychoanalysis was never really di-

Sie möchte Klient:innen bei der Konstruktion eines ›Bedeutungswillens‹ assistieren und dafür sensibilisieren, dass sie alleine durch ihre Existenz den Status eines *active beings* einnehmen, ohne dafür aktiv handeln zu müssen (*being active*). (Gladding 2014, S. 40) Mit diesen Zielen einhergehend zeigt sich eine Verschiebung weg von der traditionellen Freudschen Psychoanalyse, die auf der Annahme eines vom Körper abgrenzbaren »Seelenlebens« (vgl. u.a. Freud 1917; Freud 1920) beruht sowie einer klaren Trennung von *Mensch* und *Welt*.

Die *Existenzielle Psychotherapie* fordert dabei bestenfalls den cartesianischen Dualismus von Geist und Materie, von Leib und Seele heraus, um zu einer psychoanalytischen Betrachtung zu finden, die das menschliche Individuum als einen ständig prozessierenden Organismus im Wechselspiel mit seiner Umwelt sieht:

> The underlying Cartesian assumption has been that there is a divorce between man and the world. This split is deeply rooted in Western thought and pervades all our thinking. The existentialist endeavor has been to repair this spilt between man and the world, and to see them not as separate entities but as a single reality, man in the world. (Fitzgerald 1991, S. 556)

Existenzielle Psychoanalyse verfolgt also eine psychosoziale Betrachtungsweise, bei dieser geht es

> […] sowohl um Inneres, um Gefühle, Wünsche, Gedanken, Glauben und Werte […], darum, wie wir über uns selbst und die Beziehungen, in denen wir stehen, denken, als auch um die Umwelt, die sozialen Realitäten, in denen wir leben. Letzteres meint unseren gesamten sozio-kulturellen Kontext – vom komplexen Beziehungsnetz, in dem wir leben, über die vielfältigen kulturellen Produktionen, bis hin zum Gemeinwesen und zum Staat. Das Innere (psycho) und das Äußere (sozial) beeinflussen und strukturieren sich gegenseitig. ›Psychosozial‹ fragt also nach der Befindlichkeit von Individuen im Verhältnis zu ihrer Umwelt. Dabei geht es immer um die bewusste Verknüpfung von individuellen und sozialen Dimensionen der Realität, d.h. um

---

rected toward the clinical practice of psychotherapy, about which he had experience neither as a clinician nor as a client, though he had once asked Pontalis to psychoanalyze him. (Pontalis declined.) Rather, Sartre was determined to prove that ›without being God, but simply as a man like any other, one can manage to understand another man perfectly, if one has access to all the necessary elements.‹« (Charmé 2020, S. 255)

> ein ganzheitliches Verständnis von psychologischen und sozialen Prozessen. (Becker 2017, S. 150)

Der psychosoziale Zugang nimmt wahr, dass Identitäten niemals bruchlose Kohärenzen darstellen und somit das Subjekt immer auch mit sozialen Vorgängen verwoben ist. (siehe Jergus 2017)[8] Welt und Mensch verbindend, ist er geprägt durch das Motiv der Bedeutungsfindung, für die das Subjekt einerseits selbst verantwortlich gemacht wird, durch die in der *Existenziellen Psychoanalyse* wegfallenden extrinsischen Vorgaben (durch Religion, Moral etc.) aber neue Möglichkeitsräume entstehen: »A meaningful life is one in which a person has faced and accepted the inevitability of death, developed a sense for their purpose or calling, focused on making selfdirected choices that are in alignment with their true nature, and cultivated quality connections to things beyond their self.« (Rusch 2020, S. 2)

Vor allem die Trauma-Therapie steht vor der besonderen Herausforderung, die Ziele der *Existenziellen Psychoanalyse* mit einem existenziell erschütterten Individuum zu erreichen. Die psychosoziale Seite von Trauma wird dabei stets mitgedacht als »[...] eine untrennbare und sich gegenseitig bedingende Kombination individuellen psychisch-physischen Erlebens und dessen soziohistorischen Hintergrunds, ähnlich einem Seil, das aus einzelnen Strängen besteht und die sich zwar voneinander lösen lassen, dann aber eben kein Seil mehr ergäben.« (Eck 2017, S. 220) Trauma trifft demnach Individuen nie unabhängig von ihren intersubjektiven und gesellschaftlichen Bezügen:

> Das Individuum wird in seiner existenziellen Abhängigkeit vom sozialen ›Konstituiert-Werden‹ zum Subjekt und durch die körperliche Dimension als verletzliches ›Rohmaterial‹ für diesen bildhauerischen Prozess, auch als Ganzes, als ›intersubjektiv‹ und von Machtverhältnissen existenziell abhängig und verletzlich deutlich. (Pusch 2017, S. 380)

---

8 Damit folgt dieser Zugang einer zeitgemäßen Definition von Identität, wie sie Johanna Dorer in *Diskurs, Medien und Identitäten* (2002, S. 69) formuliert: »Identität wird heute nicht mehr als in sich geschlossene Einheit gedacht, sondern fragmentiert, eingebunden in hegemoniale Strukturen, die sich in historischen und sozialen Situationen herausgebildet haben. [...] Identität ist damit kein frei gewählter und stabiler, sondern ›ein kulturell produzierter Entwurf‹, der durch historisch und sozial konstituierende Formen das Selbst und die Selbstwahrnehmung in Gedanken, Verhaltensweisen und Gefühlen als ein Patchwork unterschiedlicher Identitäten entwirft bzw. formt.«

Über die phänomenologisch-existenzialistischen Ansätze ergibt sich eine ganzheitliche Sicht auf das menschliche Sein, eine Psychoanalyse ganz im Sinne der *Embodied Cognitive Science*. Trauma nimmt sie als komplexes soziokulturelles Phänomen wahr: Es ist nicht nur akut, individuell und ereignisbezogen, sondern ebenso kollektiv und chronisch. Es ist historisch und zugleich achronologisch. Es setzt sich als biografisch nicht integrierbare Erinnerung fest und hat starke Auswirkungen auf das Wohlergehen der Betroffenen – die (unbewusste) Auseinandersetzung damit führt oft zu ebenso komplexen Symptomatiken und pathologischen Zuständen. Erst die Fortschritte in der Neurowissenschaft gegen Ende des 20. Jahrhunderts führten zu einem tiefergehenden Verständnis der zugrundeliegenden traumabezogenen körperlichen Vorgänge, was wiederum auch die Psychoanalyse, neben anderen Wissenschaften, befruchtete; auf die Bedeutung der neurowissenschaftlichen Erkenntnisse und deren interdisziplinäre Wechselwirkung geht das nächste Kapitel ein.

2. Der erinnernde Körper

Beschrieben Studien lange Zeit vor allem deskriptiv das Entstehen und die Auswirkungen eines Traumas, konnte die Neurowissenschaft die physiologischen Vorgänge dahinter zunehmend beleuchten. Beim sogenannten *Neuroimaging* werden körperinnere Prozesse sichtbar gemacht, die verschiedenen bildgebenden Verfahren nutzen dazu unterschiedliche physikalische Methoden.[9] (Antwerpes 2019) Die millimetergenaue Lokalisation von Nervenzellak-

9 So wird bei der *Positronen-Emissions-Tomographie* (PET) ein schwach radioaktives Kontrastmittel verabreicht, dessen Zerfall in Photonen kartiert werden kann – über das Blut primär in stoffwechselaktive Bereiche transportiert, lassen sich Rückschlüsse über aktive Hirnregionen ziehen. Im Gegensatz zur PET liefert die *Magnetresonanztomographie* (MRT) kein Bild der Gehirnaktivität, sondern seiner Struktur. Hierfür wird ein starkes Magnetfeld erzeugt, nach welchem sich Atomkerne im Kopf ausrichten. Das Feld und damit die Ausrichtung der Kerne ändern sich je nach Gewebeart unterschiedlich schnell oder langsam. Die *funktionelle Magnetresonanztomographie* (fMRT) wiederum zeigt nicht die Struktur, sondern die Aktivität des Gehirns. Das Verfahren nutzt die unterschiedlichen magnetischen Eigenschaften von oxigeniertem und desoxigeniertem Blut zur Signaldetektion. Stimulierte Hirnareale erfahren eine Stoffwechselsteigerung und damit einhergehend einen gesteigerten zerebralen Blutfluss. Das veränderte Verhältnis von sauerstoffreichem zu sauerstoffarmem Blut führt zu einer Signaländerung. Werden Aufnahmen zu zwei unterschiedlichen Zeitpunkten (Ruhezustand vs. stimu-

tivität erlaubt weitreichende Einblicke in die Funktionsabläufe des Gehirns, vor allem in die Topografie von kognitiven und emotionalen Vorgängen. Dabei zeigte sich, dass traumatische Erfahrungen eng mit dem Anlegen von Erinnerungen verknüpft sind: Nach der *Embodied Cognitive Science* funktioniert das Gedächtnis, und damit Lernen und Problemlösung, über eine komplexe, selbstregulierte sensomotorische Koordination (im Körper) sowie im Gehirn (in neuronalen Netzwerken) und wird im Zusammenspiel mit dem Hier und Jetzt der Situation konstruiert. Die traumatische Erinnerung ist dabei geprägt von Angst- oder Stressreaktionen des Körpers, die sich auf die Gedächtnisleistung auswirken.

2.1 Angst und Stress

Wird unter Angst, also in einer als bedrohlich empfundenen Situation mit unlustbetonter Erregung gelernt, führt das zu Änderungen bei der synaptischen Übertragung von Neuronen und des Aufbaus von Hirnarealen, was in der Formierung eines *Angstgedächtnisses* resultiert. (Choi, Thien Le, Johnson & Ursano 2011; Lamprecht 2011) Die Amygdala, der Hippocampus und der präfrontale Cortex[10] scheinen für das Anlegen von *fear memories* (ebd.) von großer Wich-

lierter Zustand) gemacht, können sie miteinander verglichen werden und über einen Computer räumlich zugeordnet und visuell dargestellt.

10 Der präfrontale Cortex als Teil der Großhirnrinde ist wesentlicher Sitz von Intelligenz, Gedächtnis, Verhaltens- und Emotionsregulation sowie Entscheidungsprozessen (Bretschneider 2016, S. 13). In der Psychologie bezeichnet man die durch den präfrontalen Cortexbereich ausgeführten Aktionen als Exekutivfunktionen – die Fähigkeit, widersprüchliche Gedanken zu unterscheiden, Konsequenzen des eigenen Verhaltens vorherzusagen und auf bestimmte Ziele hinzuarbeiten, die Unterdrückung von Trieben, um sozial die gewünschten Resultate zu erlangen. (Hilscher 2013) Hippocampus und Amygdala sind Teil des limbischen Systems, eine Funktionseinheit, die sich wie ein Ring um den Hirnstamm legt. In Zusammenarbeit mit anderen Hirnregionen bewertet es Verhalten und speichert das Ergebnis, das bei jeder neuen Wahrnehmung wieder aufgerufen, verglichen und neu eingeordnet wird – Bewertungs- und Gedächtnissystem hängen somit eng zusammen. (Kullmann & Seidel 2005, S. 17) Sowohl der Hippocampus als auch die Amygdala gehören zum Temporallappen, einem Hirnbereich, der der emotionalen Bewertung von Umweltreizen dient und der Wiedererkennung von Situationen. Der Hippocampus ist, neben der räumlichen Orientierung, beteiligt an der Bildung, Organisation und Speicherung von Langzeiterinnerungen und der Assoziation mit Emotionen und Sinnen, wie Gerüchen und Lauten (Illing 2019); er gleicht eingehende Reize mit bereits bekannten ab und bewertet diese nach Neuartigkeit (Strange, Fletcher, Henson, Friston & Dolan 1999). Die Amygdala analy-

tigkeit zu sein – es kommt in allen drei gedächtnisrelevanten Arealen zu einer neuronalen Ausschüttung von Hormonen, Peptiden und Neurotransmittern. (Krugers, Zhou, Joëls & Kindt 2011; Johnson 2016)[11] Die neurobiologische Forschung kann eindeutig nachweisen, dass das Nervensystem auf eine negative Emotion, wie etwa Angst, mit Stress reagiert. Angst scheint also mit Stress eng verwoben, beide haben Auswirkungen auf die Homöostase von Körper und Geist, auf die Aufrechterhaltung des sogenannten inneren Milieus des Körpers mit Hilfe von Regelsystemen, die sich dauerhaft einschreiben können.

In Stresssituationen wird im Gehirn Noradrenalin freigesetzt und über die Stimulation des Hypothalamus und der Hypophyse[12] Glucocorticoide in den Nebennieren (Krugers, Zhou, Joëls & Kindt 2011). Die Stoffe wirken vor allem in den Hirnbereichen erregend auf Neuronen, die auch das Angstgedächtnis ausbilden: im präfrontalen Cortex, im Hippocampus und in der Amygdala. Was jedoch Stress genau ist und wie er sich im Körper manifestiert, wurde und wird bis heute intensiv untersucht und diskutiert. (Johnson 2016) In unserem täglichen Leben machen wir zahlreiche Erfahrungen, die emotional erregend oder sogar stressauslösend sind; die Spanne reicht hier von unangenehmen Zwischenfällen bis hin zu drastischen Ereignissen, wie der Verlust von nahestehenden Personen oder gar dem Ausgesetztsein von Gewalt. So kann man Stress ganz allgemein definieren als »the constellation of physiological and behavioral responses to any challenge that

siert mögliche Gefahren und ist an der Furchtkonditionierung beteiligt (Janak & Tye 2015): In Zuständen der Erregung leitet sie Reaktionen ein, die z.B. bei Bedrohung Angriff oder Fluchtverhalten auslösen (*fight or flight*).

11 Das Geschehene wird an Neuronengruppen der Großhirnrinde rückgemeldet, um durch Rückkopplung das emotionale Erlebnis bewusst werden zu lassen und eventuell zu speichern, indem Erinnerungen zusammen-, umgelegt oder gelöscht werden. (Johnson 2016) Auch das Strukturprotein Aktin als Bestandteil des Cytoskeletts scheint für die Bildung und auch die Löschung von *fear memories* notwendig zu sein: »[It is] involved in synaptic plasticity and in neuronal morphogenesis in brain areas that mediate fear memory. The actin cytoskeleton may therefore mediate between synaptic transmission during fear learning and long-term cellular alterations mandatory for fear memory formation.« (Lamprecht 2011, S. 28) Das Cytoskelett ist verantwortlich für die mechanische Stabilisierung der Zelle und ihre äußere Form, für aktive Bewegungen der Zelle als Ganzes, sowie für Bewegungen und Transporte innerhalb der Zelle. (Huber et al. 2013)

12 Der Hypothalamus ist Teil des Zwischenhirns und steuert die Hypophyse, eine Hormondrüse.

overwhelms, or is perceived to overwhelm, selective homeostatic systems of the individual.« (Radley 2012, S. 7)

Stress kann durch Angst ausgelöst werden, akuter und chronischer Stress wiederum kann dazu führen, dass eine Angsterinnerung angelegt wird, »[...] a fearful memory trace of a place or reminder cue.« (Johnson 2016, S. 2) Andauernde Angst- und Stresszustände verstärken Ängste und verlangsamen den Vergessensprozess durch Löschung der mit der Angst verbundenen Gedächtnisformation, was pathologische Zustände bedingt. (Choi, Thien Le, Johnson & Ursano 2011) Trotz der entscheidenden Wichtigkeit von Angst und Stress für die adaptive Anpassung und das Überleben eines Individuums, sind sie also wesentliche Ursachen für das Eintreten von psychischen Krankheiten, vor allem Depressionen und PTSD. (Kessler 1997; Yehuda 2002) Diese Krankheiten stellen häufige Traumafolgen dar, wofür sich auf neuronaler Ebene Erklärungen finden lassen.

2.2 fear memories

Im Gegensatz zu einer Angststörung, bei der die darunter leidende Person sich vor Reizen fürchtet, die intrinsisch nicht gefährlich sind, verharren Traumatisierte in einer körperlichen Angstreaktion, obwohl eine akute Bedrohung bereits nicht mehr gegeben ist. (Krugers, Zhou, Joëls & Kindt 2011) Die Mehrheit der erwachsenen Menschen ist mindestens einmal in ihrer Lebenszeit einer traumatischen Erfahrung ausgesetzt. (Frans, Rimmö, Åberg & Fredrikson 2005; Breslau 2009) Es zeigte sich, dass während dieser bzw. bei an diese gekoppelten Gedächtnisprogrammen vor allem Sektoren im Gehirn tätig sind, die Empfindungen verarbeiten.[13]

Die traumatische Erfahrung ist ›zu viel‹ für ein Rationalisieren und kognitives Prozessieren, für ein reguläres Auswerten, Einordnen und Abspeichern. In Anlehnung an Pierre Janet sprechen van der Kolk und van der Hart (1995) vom narrativen Gedächtnis, das für Menschen spezifisch ist, und ihn von anderen Lebensformen unterscheidet, »to make sense out of experience.«

---

13 Vital bedrohliche, potenziell traumatische Reize aktivieren u.a. die im Hypothalamus gelegenen Steuerungszentren des autonomen Nervensystems und führen zur Ausschüttung von Stresshormonen. (Fischer & Riedesser 2009). Der cerebrale Cortex (die Großhirnrinde) mit den höheren Hirnfunktionen, dafür zuständig, das Erlebte zu filtern, ihm eine Bedeutung zu geben, wird im extremen Erregungszustand eher gehemmt, ebenso das expressive Sprachzentrum der linken Gehirn-Hemisphäre. (Fischer & Riedesser 2009, S. 95)

(Ebd., S. 160) Im Gegensatz zum narrativen Gedächtnis sei das traumatische Gedächtnis »[...] inflexible and invariable. Traumatic memory has no social component; it is not addressed to anybody, the patient does not respond to anybody; it is a solitary activity.« (Ebd., S. 163) Wahrnehmungseindrücke werden nicht mehr kategorial erfasst und geordnet:

> Zusammenhanglose Sinnesfragmente, in denen olfaktorische (Gerüche), visuelle (Bildfragmente), akustische (Geräusche) und kinästhetische Eindrücke vorherrschen, treten an die Stelle geordneter Wahrnehmungsbilder. Diese Sinneseindrücke – die neurokognitiven Anteile des ›Traumaschemas‹ – bleiben über lange Zeit hinweg lebendig; sie scheinen im Gedächtnis wie »eingefroren« zu sein. Werden sie erneut stimuliert, sei es über situative Reize oder das Wiederaufleben der peritraumatischen Stimmungslage, so kehren sie in intrusiven Erinnerungsbildern wieder [...]. (Fischer & Riedesser 2009, S. 94)

Die ausbleibende Integration und die Unabänderlichkeit der traumatischen Erinnerung erklären sich durch die neuronale Integration als *fear memories*: Unter intensivem Stress angelegt, wird die Funktion des Hippocampus unterdrückt, »creating context-free fearful associations, which are hard to locate in space and time.« (Kolk & Hart 1995, S. 172) Die Folge ist eine Amnesie in Bezug auf die Spezifika der traumatischen Erfahrung, nicht jedoch hinsichtlich der mit dieser assoziierten Gefühle. In Situationen oder Zuständen, die dem traumatischen Erlebnis ähneln, werden die damit verbundenen Emotionen immer wieder intensiv durchlebt, gerade unter Stress.[14] Ohne sich dessen bewusst zu sein, werden automatisch bestimmte Prozesse ausgeführt, die die Wahrnehmung beeinflussen: Bereits existierende, mit dem Trauma verknüpfte Gedächtnisstrukturen werden durch einen adäquaten Reiz ebenfalls

14 Versuche an Tieren haben gezeigt, dass unter besonderem Stress gebildete Gedächtnispfade später folgende, starke Reize bevorzugt weiterleiten und dabei die unter Stress gebildeten Erinnerungen mit aktiviert werden (Kolk & Ducey 1989). Ebenso kann Stress selbst eine Rückkehr zu früheren Verhaltensmustern auslösen. Unter normalen Bedingungen wählt ein Tier die angenehmere von zwei Alternativen. Sind sie stark erregt, neigen sie jedoch dazu, sich für eine bekannte und gegen eine weniger vertraute Möglichkeit zu entscheiden, auch wenn diese mit einer Bestrafung verbunden ist: »In a state of low arousal, animals tend to be curious and seek novelty. During high arousal they are frightened, avoid novelty, and perseverate in familiar behavior regardless of the outcome.« (Kolk & Hart 1995, S. 173-174)

aktiviert – »[…] the core of the repetitive, fixed, intrusive reliving of traumatic memories.« (Ebd., S. 174)

2.3 Trauma-Körper

Das Gedächtnis wird in den Theorien der *Embodied Cognitive Science* abhängig vom Zusammen- und Wechselspiel des sich ständig verändernden Organismus mit seiner Umwelt verstanden – ein aktiver, kreativer Vorgang von Koordinations- und Rekategorisierungsprozessen. (Leuzinger-Bohleber 2018, S. 40) Die System-Umwelt-Interaktion ist relevant für das adaptive In-Beziehung-Setzen von neuer und früherer Information und deren Verarbeitung: »Gedächtnisleistungen, wie Erinnern, sind daher keine rein mentalen Prozesse, sondern werden immer durch aktuelle, vorwiegend unbewusst ablaufende körperliche Prozesse in der gegenwärtigen Interaktionssituation hervorgebracht.« (Ebd., S. 41) Das Gedächtnis beschreibt Marianne Leuzinger-Bohleber als theoretisches Konstrukt, das aktuelles Verhalten als Referenz auf vergangene Ereignisse erklärt. Es entspricht also nicht dem klassischen Bild eines starren, replizierenden »Wissensspeichers«, sondern ist vielmehr ein komplexer, dynamischer Prozess des gesamten Organismus, »[…] which is always embodied.« (Leuzinger-Bohleber 2015)

Durch die konstante Interaktion mit seiner Umwelt legt ein Organismus neuronale Muster (*neuronal maps*) an, durch die, über sich gegenseitig beeinflussende sensomotorische Prozesse, schließlich Erinnerungen entstehen: »[F]rom the viewpoint of embodied cognitive science, psychic processes are constituted only through the subject's adaptive, re-categorising interaction with the environment, in which memory is actively constructed. One further assumption is that the organism finds itself in ongoing transformation.« (Ebd., S. 28)[15]

Gedächtnis, und damit Lernen und Problemlösung, geschieht also immer gleichzeitig über eine komplexe, selbstregulierte sensomotorische Koordina-

15 Die These, dass die Interaktion des Organismus mit der Umwelt nicht ausschließlich durch ein ›genetisches Programm‹ reguliert wird, wird durch epigenetische Studien untermauert; sie zeigen die große Bedeutung der Wechselwirkungen von Genetik und Umwelt, Biologie und sozialen Erfahrungen, insbesondere in frühen Kindheitsstadien. Siehe dazu u.a. Rovee-Collier & Cuevas 2009, Emde & Leuzinger-Bohleber 2014, Gaensbauer 2014.

tion (im Körper) und im Gehirn (in neuronalen Netzwerken) und wird im Zusammenspiel mit dem Hier und Jetzt der Situation konstruiert:

> The concept of ›embodiment‹ is thus radically ›historical‹, as psychic processes in the present always take place as the product of sensomotoric coordinations analogous to those in the subject's idiosyncratic past: the past inevitably impacts the present and future – that is, for the most part, unconsciously. In that each new experience further develops sensomotoric coordinations, earlier experiences are permanently rewritten. Hence, the ›historic truth‹ can never be reconstructed ›one to one‹ on the basis of specific behaviour in the present. Put more bluntly, this is the subjective part of all psychic experience. And yet, in the sensomotoric coordinations, past real experiences are retained ›objectively‹ (›embodied‹) and can be measured, in principle, with the aid of neurobiological methods. For this reason, psychic experiences, such as memory, always receive a ›subjective‹ as well as an ›objective‹ side. (Ebd., S. 31)

Eine Traumatisierung ist nach Leuzinger-Bohleber also ein *subjektives* psychisches Konstrukt aus einer ständig neu geschriebenen Erinnerung an ein vergangenes Ereignis, das sich in der Gegenwart in sensomotorischen Koordinationen manifestiert, die wiederum auf frühere Interaktionssituationen verweisen und sich *objektiv* mit neurobiologischen Methoden messen lassen. Als *Embodied Memories* sind die Traumatisierungen nicht nur im Gehirn, sondern auch im Körper erhalten und determinieren in komplexer, oft unbewusster Weise Denken, Fühlen und Handeln in der Gegenwart. Sie sind so der Schlüssel zum Verständnis – und zur Therapie – von körperlichem Leiden als Zeichen einer traumatischen Vergangenheit, an die sich der Körper erinnert. (Ebd.) Traumatische *Embodied Memories* nehmen einen direkten Einfluss auf die organische Basis psychischer Funktionen, »[d]er psychische Raum und die Symbolisierungsfähigkeit werden vernichtet.« (Leuzinger-Bohleber 2018, S. 21) Folgen der ausbleibenden psychischen Verarbeitung sind lebenslange Schädigungen: u.a. Albträume, Flashbacks, Einsamkeit und Depression, Dissoziations- und Derealisierungserlebnisse, Störungen im Zeit- und Identitätsgefühl, diffuse Panik, Angst- und Aggressionsattacken, emotionale Abkapselungen, Zusammenbrechen eines Urvertrauens in das schützende, gute Objekt und basale Sinnstrukturen des Lebens. Auf der Ebene des *Körpergedächtnisses* zeigen sich psychosomatische Störungen wie Schlaflosigkeit, nicht lokalisierbare Schmerzzustände, Herzbeschwerden, Krämpfe, Muskelverspannungen. (Ebd., S. 22; Fischer & Riedesser 2009, S. 121)

Der Zerfall der sensomotorischen Koordination geht also stets mit dem der psychischen Selbstregulierung, der Kreativität und der Problemlösungsfähigkeit einher. Die sich ergebenden psychosomatischen Störungen werden in der Diagnostik als Krankheitsbilder benannt, auf die nachfolgend eingegangen wird.[16]

2.4 Trauma-Folgen

Es ist wichtig festzuhalten, dass ein schockierendes Erlebnis nicht zwangsläufig traumatisierend sein muss. Das wird es erst, wenn die Bewältigungsfähigkeit eines Menschen überstiegen wird, es die ›psychische Haut‹ durchschlägt und eine tiefe psychische Wunde hinterlässt. Bei schweren und folgenreichen Erfahrungen, man spricht hier auch von Extremtraumatisierungen (wie etwa Folter oder wiederholte massive Gewalt), ist dies bei nahezu jedem Menschen der Fall, wenn auch in unterschiedlicher Ausprägung. Das Trauma ist also ein »[…] vitales Diskrepanzerlebnis zwischen bedrohlichen Situationsfaktoren und den individuellen Bewältigungsmöglichkeiten, das mit Gefühlen von Hilflosigkeit und schutzloser Preisgabe einhergeht und so eine dauerhafte Erschütterung von Selbst- und Weltverständnis bewirkt.« (Fischer & Riedesser 2009, S. 84)

Auf eine *traumatische Situation* ist keine subjektiv angemessene Reaktion möglich, aber doch notwendig. Aus diesem Paradoxon folgt die *traumatische Reaktion* (ebd.), ein Abwehrvorgang, der einer Immunreaktion gleicht. Dieser führt zu einem *traumatischen Prozess*, dem Versuch

---

16 Die Neurowissenschaft trägt zu deren ganzheitlicher Betrachtung und Therapie zwar weitreichend bei, sollte aber nicht dazu genutzt werden, um ein psychisches Phänomen, wie etwa eine auf ein Trauma folgende psychosomatische Erkrankung, ausschließlich über physische Dynamiken zu erklären; vice versa sollte die Psychoanalyse nicht allein physische Mechanismen für den Zustand der Psyche verantwortlich machen: »The way in which neurobiological models *explain* their data (say, gathered in fMRI studies) – for example, why specific regions of the brain are activated during a psychic state of sexual arousal or while seeing a picture of a central attachment figure – says nothing about the subjective experience and its meaning. Such explanations, following mechanical models, should not be mixed up with psychological models encoding the personal meaning of unconscious conflicts or fantasies concerning a subjective experience of romantic love. Confounding the levels (the level of mechanical explanations of brain mechanisms with the experiences of the subject building meanings on a psychological level) would be a categorical mistake.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. xxxvi; Hervorhebung im Original)

> [...] die überwältigende, physisch oder psychisch existenzbedrohende und oft unverständliche Erfahrung zu begreifen, sie in ihren [der Person] Lebensentwurf, ihr Selbst- und Weltverständnis zu integrieren; dies in einem Wechselspiel von Zulassen der Erinnerung und kontrollierender Abwehr oder Kompensation, um erneute Panik und Reizüberflutung zu vermeiden. (Ebd., S. 65)

Die Phasen der traumatischen Situation, Reaktion und des traumatischen Prozesses sind dabei intern aufeinander bezogen und gehen dynamisch auseinander hervor. (Ebd., S. 66) Neben der Schwere eines Ereignisses hängt es von mehreren Faktoren ab, ob es zu einer Traumatisierung und einer Störung der Psyche kommt. Gerade unmittelbar nach dem Erlebnis ist von entscheidender Wichtigkeit, dass die Betroffenen die Möglichkeit haben, das Erfahrene zu bewältigen, innerhalb eines funktionierenden sozialen Netzes oder mit Hilfe einer Seelsorge. Der traumatische Prozess ist also nicht nur ein individueller, sondern auch stets ein sozialer Vorgang. (Vgl. ebd.)[17]

Die möglichen psychosomatischen Folgen, die sich am häufigsten in den in dieser Arbeit untersuchten Computerspielen repräsentiert finden, werden nun genauer beschrieben. Der Begriff der psychischen Störung, wie er sowohl in der *International Classification of Diseases* (*ICD*) und im *Diagnostischen und statistischen Manual Psychischer Störungen* (*DSM*) Verwendung findet, wird in dieser Arbeit übernommen, dabei aber als Systemstörung im Sinne eines biopsychosozialen Krankheitsmodells angesehen: Nach diesem ganzheitlichen Konzept kann »[...] Krankheit als eine Störung innerhalb eines Organismus charakterisiert und als ein dynamisches Geschehen verstanden werden [...], welches sich in einem von unterschiedlichen Faktoren beeinflussten Kontinuum ansiedelt.« (Simon 2020, S. 190)[18] Was als ›krank‹ angesehen wird, unterliegt stetigen historischen sowie soziokulturellen Veränderungen und auch

17 Zudem ist die Stabilität des psychischen Gleichgewichts und die Entwicklungsphase entscheidend. Für ein kleines Kind ist die ganze Welt potenziell traumatisch, da es noch keine psychische Struktur aufgebaut hat, die es schützt und durch die es innere und äußere Ereignisse einordnen kann. Auch im späteren Leben sind wir an lebensgeschichtlichen Schwellen, wie Kindheit, Pubertät, beruflichen Umbrüchen, der Geburt eines Kindes oder einer Trennung besonders verwundbar. (Fischer & Riedesser 2009)

18 Gesundheit wird im Umkehrschluss als Kompetenz des menschlichen Organismus verstanden, mittels Widerstandsressourcen auftretende Störungen zu bewältigen. Somit definiert sich Gesundheit nicht über eine Abwesenheit von Krankheit, sondern als Befähigung, pathogen auftretende Störungen zu kontrollieren; sie muss dementsprechend immer wieder neu hergestellt werden. (Vgl. Simon 2020, S. 193)

dem Stand der medizintechnischen Forschung. (Vgl. auch Löffelbein 2020) Jede Krankheit bzw. psychische Störung muss somit stets in den Kontexten von Körper, Psyche und Sozialem verhandelt werden, als Störung innerhalb eines biopsychosozialen Erwartungshorizontes. (Ebd.; Simon 2020)

2.4.1 Posttraumatische Belastungsstörung

Wie in der historischen Übersicht erwähnt, beobachtete bereits Sigmund Freud während des Ersten Weltkriegs Kriegsneurosen, psychische Erkrankungen junger Soldaten, die mehr oder weniger geistig gesund in den Krieg aufgebrochen, aber verstört und mit massiven Symptomen aus ihm zurückgekehrt waren. Konzentrierte sich Freud vor allem auf die Folgen des Krieges für das Individuum, betrachtet man heute die kriegsbezogenen traumatischen Erlebnisse selbst noch differenzierter, da sie ein breites Spektrum menschlicher Extremerfahrungen abdecken: Kidnapping, terroristische Attacken, das Beobachten von Gewalt oder Gewalt am eigenen Körper, Folter, Separation von der Familie, erzwungene Migration. (Johnson & Thompson 2008) Studien zufolge sind in Kriegszonen die meisten Erwachsenen und Kinder mindestens einer dieser Situationen ausgesetzt. (Johnson 2016) Viele entwickeln nach der traumatischen Konfrontation charakteristische Symptome, die unter dem Sammelbegriff der *Posttraumatischen Belastungsstörung* (PTSD) im *DSM-5* festgehalten sind:[19]

19 Das Klassifikationssystem des *DSM* spielt international eine zentrale Rolle bei der Definition und Diagnostik von psychischen Erkrankungen. Die neueste Ausgabe stellt das *DSM-5* von 2013 dar, das den bereits seit 1994 veröffentlichten Vorgänger *DSM-IV* ablöste. Die Überarbeitungen spiegeln das immer differenzierter werdende Verständnis der PTSD wider. (Hardy & Mueser 2017, S. 6) Die Bündelung diverser Symptome unter dem Sammelbegriff PTSD wird auch kritisch gesehen; so betont Alan Gibbs, PTSD sei nicht entdeckt, sondern erfunden worden: »[T]he collection of symptoms into a unified syndrome is artificial and self-perpetuating, with clinical diagnoses reinforcing the syndrome's defining power.« (Gibbs 2014, S. 3) Auch stünde oft eine westliche Perspektive im Vordergrund. (Ebd.) Nach dem Historiker Allan Young ist die PTSD »[…] ein Produkt einerseits der Praktiken, Technologien und Narrative, mit deren Hilfe sie diagnostiziert, untersucht und behandelt wird, andererseits der Institutionen, Interessen und moralischen Konstellationen, die zu einer Freigabe dieser Ansätze geführt haben.« (nach Görgen & Braune 2016, S. 241) Somit sei die Faktizität der PTSD zeit- und kulturgebunden aufgrund ihrer politischen und sozialen Überschreibung. (Ebd., S. 241-242)

- Wiederkehrende, unwillkürlich sich aufdrängende belastende Erinnerungen (Intrusionen) an das oder die traumatischen Ereignisse in Form von Träumen oder dissoziativen Reaktionen (z.B. Flashbacks)
- Intensive oder anhaltende psychische Belastung und/oder deutliche körperliche Reaktionen bei der Konfrontation mit inneren oder äußeren Hinweisreizen, die einem Aspekt des oder der traumatischen Ereignisse symbolisieren oder an Aspekte desselben bzw. derselben erinnern.
- Anhaltende Vermeidung von Reizen (Gefühle oder Dinge in der Umwelt, wie Personen, Orte, Gespräche, Gegenstände), die mit dem oder den traumatischen Ereignissen verbunden sind, und die nach dem oder den traumatischen Ereignissen begannen.
- Negative Veränderungen von Kognitionen und der Stimmung im Zusammenhang mit dem oder den traumatischen Ereignissen, wie Erinnerungsunfähigkeit, anhaltende und übertriebene negative Überzeugungen oder Erwartungen, Schuldzuweisungen, Interessensverlust, Gefühle der Abgetrenntheit oder Entfremdung von anderen.
- Deutliche Veränderungen des Erregungsniveaus und der Reaktivität im Zusammenhang mit dem oder den traumatischen Ereignissen, wie Schlafstörungen, Reizbarkeit, selbstzerstörerisches Verhalten.

Nicht alle Symptome müssen zutreffen, um von einer PTSD zu sprechen; vielmehr dient die Aufzählung als Leitfaden für eine individuelle Diagnostik:

> Bei einem Teil der Betroffenen stehen angstvolles Wiedererleben sowie emotionale oder behaviorale Symptome im Vordergrund, bei anderen überwiegen anhedonisch oder dysphorisch gefärbte, anhaltende Änderungen der Stimmung und negative Kognitionen. Bei einer anderen Gruppe herrschen Arousal- und Externalisierungssymptome vor, während bei anderen dissoziative Symptome dominieren. Schließlich bestehen bei einigen Betroffenen Kombinationen dieser Symptommuster. (Falkai, Wittchen & Döpfner 2018, S. 373)

Eine PTSD kann sich nicht nur im Zuge von Kriegsereignissen, sondern durch jegliche Art von verheerenden Lebensereignissen ausbilden, die potenziell traumatisch sind, wie ein drohender oder tatsächlicher körperlicher Übergriff (z.B. ein Überfall auf der Straße, körperliche Misshandlung in der Kindheit), drohende oder tatsächliche sexualisierte Gewalt (z.B. erzwungener Geschlechtsverkehr, Natur- oder durch Menschen verursachte Katastrophen und schwere Verkehrsunfälle). (Ebd., S. 373f.) So kann man sagen, dass nicht

jede traumatisierte Person die komplexen psychischen und körperlichen Reaktionen einer PTSD zeigt (nach Fischer & Riedesser 2006 nämlich ungefähr ein Drittel bis ein Viertel der Personen, die hochgradig stresserzeugenden Lebenssituationen ausgesetzt waren), aber jeder PTSD ein traumatisches Ereignis vorausgeht. Zudem kann man die Symptome oft gut im Kontext von Stress, Angst und Furcht verorten, muss allerdings die PTSD davon auch abgrenzen. Als äußerst variable klinische Ausdrucksformen von Stress infolge der Konfrontation mit einem katastrophalen Ereignis können bei vielen Personen nicht Angst oder Furcht, sondern vor allem anhedonische oder dysphorische, externalisierende Ärger- oder aggressive sowie dissoziative Symptome vordergründig sein. (Falkai, Wittchen & Döpfner 2018, S. 361)

Die Definition der PTSD ist im *DSM-5* rein deskriptiver Natur und berücksichtigt nicht die psychischen und neurobiologischen Mechanismen hinter den Symptomen, die entstehen »als eine verzögerte oder protrahierte Reaktion auf ein belastendes Ereignis oder eine Situation kürzerer oder längerer Dauer, mit außergewöhnlicher Bedrohung oder katastrophenartigem Ausmaß, die bei fast jedem eine tiefe Verzweiflung hervorrufen würde.« (DIMDI 2020, S. 175) Nach Leuzinger-Bohleber (2018, S. 18) wirkt ein solches Ereignis als massiver Stressor und verändert die »Strukturanteile« des Subjekts, die teils genetisch angelegt, teils durch vorgeburtliche und frühkindliche Bindungen geprägt sowie durch Erfahrungen erlernt sind. Während ein frühkindliches Trauma den Aufbau einer stabilen seelischen Struktur verändert, bricht ein späteres Trauma zerstörerisch in das Fundament eben dieser Struktur ein. Erworbenes Vertrauen in die Welt und andere Menschen wird nachträglich widerrufen, in die Welt der inneren Beziehungsbilder tritt das Trauma als Eindringling, als Introjekt, das sich festsetzt und Traumatisierte somit selbst zu einem Stück Trauma werden lässt.[20] Der Vorfall wird vom Gehirn als Bedrohung eingestuft, die Funktionsbedingungen von Zentral- und autonomen Nervensystem werden kurzschlussartig verändert (Fischer & Riedesser 2009);

20 So wird ein Folternder Teil der psychischen Struktur seines Opfers, worauf die Folter auch direkt abzielt. Auch u.a. bei Entführungen kommt es in Folge zu einer paradoxen Schuld: Das Opfer fühlt sich nicht nur in Bezug auf das eigene Überleben schuldig, sondern für die Tat selbst. Aus einer existenziellen Ohnmacht und Hilflosigkeit heraus kommt es zu einer unbewussten Identifikation mit dem Täter und seinen Motiven, was die traumatische Situation selbst überdauern kann. Der ›innere Täter‹ terrorisiert die Psyche der Betroffenen, sie beginnen sich selbst zu quälen, sich zu hassen, suizidal zu handeln – und manchmal werden sie selbst zu Tätern, geben das erfahrene Leid z.B. an ihre Kinder weiter. (Vgl. Fischer & Riedesser 2009)

es kommt zu den bereits beschriebenen schweren somatischen und psychischen Reaktionen auf die Traumatisierung.

Dissoziation und Amnesie sind dabei psychische Notfallreaktionen, die das akut bedrohte Ich auf eine archaische Weise zu schützen versuchen. Bei einem Depersonalisationserlebnis, einer *Selbstverdoppelung* des Subjekts, trennt sich das personale Erlebniszentrum vom empirischen Selbst und betrachtet die bedrohliche Szene von außen, oft schwebenderweise von oben. (Ebd., S. 86) Das Ich flüchtet und rettet sich vor den katastrophischen Eindrücken, indem die Verbindung von Wahrnehmung und Bewusstsein durchtrennt wird; die Psychoanalyse spricht hierbei von einer Spaltungsabwehr oder einer partiellen Bewusstseinsspaltung.

Auf eine Zerstörung der psychischen Struktur folgt nach Stunden oder Tagen der Versuch des Wiederaufbaus, einer Bewältigung und Verarbeitung des Geschehenen. Oftmals empfinden Betroffene erst dann entsprechende Gefühlsregungen wie Wut, Trauer, Verzweiflung und auch Schuldgefühle, das Geschehene wiederholt sich dabei in Gedanken, Träumen oder Halluzinationen. Es ist entscheidend dafür, ob ein Trauma bewältigt werden kann und es damit nicht zu einer PTSD kommt, dass die Betroffenen in dieser Phase das Ereignis in ihre Biografie integrieren und ihm eventuell auch eine Art von Sinn, eine innere Kohärenz abgewinnen können. Auf diese Weise kann es gelingen, die Abspaltung aufzuheben und die abgetrennten Bereiche des Bewusstseins allmählich wieder einzugliedern. Manche Persönlichkeiten hingegen kapseln das Erlebte, gleich einem nicht assimilierbaren Fremdkörper, regelrecht ab; der undifferenzierte Erinnerungskomplex bleibt so als *Bewusstseinsraum* präsent, der unter keinen Umständen betreten werden darf. (Vgl. ebd.)

Ein fragiles Gleichgewicht, das nur über Abwehrmechanismen aufrechterhalten werden kann, wie das Fernhalten von tiefen emotionalen Bindungen und das Schweigen über das Trauma. Scheitert der Versuch der Abkapselung, sind die bewussten, vorbewussten und unbewussten Kontrollen der Persönlichkeitsorganisation zu schwach bzw. zu inflexibel, um die Überflutung durch die traumatische Erinnerung eindämmen zu können, so entsteht das Bild eines chronischen psychotraumatischen Belastungssyndroms, das PTSD mit den beschriebenen Symptomen. (Ebd.)

Die damit einhergehende Schuld in Bezug auf das Trauma selbst, obwohl man eindeutig das Opfer war, führt zu zunehmendem sozialem Rückzug der Betroffenen, häufig in Verbindung mit der Einnahme von Alkohol, Drogen, Medikamenten oder einem exzessiven Medienkonsum zur Selbstberuhigung.

Als Begleiterkrankungen treten oft Angststörungen, Phobien, Depressionen und Psychosen auf. (Jovanovic & Norrholm 2011) So entsteht zunehmend eine posttraumatische Persönlichkeit, in der sich die Symptomatik chronisch verfestigt und Misstrauen, Verletzlichkeit, Gefühlstaubheit und Schuld in die Identität des Menschen einwandern. Ein kleiner, oftmals unbemerkter Hinweis auf das Trauma, ein *Trigger*, der in irgendeiner Verbindung dazu steht (eine Filmszene, ein bestimmtes Geräusch, ein Geruch), und das Trauma wird wieder unmittelbare seelische Realität; dies geht mit massiven und panischen Ängste einher und das Ich weiß sich nur durch eine erneute Bewusstseinsspaltung zu retten – es dissoziiert.

2.4.2 Psychose

So wie es einen nachweisbaren Zusammenhang zwischen Traumaerfahrungen und PTSD gibt, besteht ein ebensolcher zwischen Trauma, PTSD und Psychosen, d.h. psychischen Krankheiten, bei denen die Betroffenen die Realität massiv verändert wahrnehmen oder verarbeiten: Schizophrenie, Halluzinationen, bipolare Störungen, aber auch schwere Depressionen. (Hardy & Mueser 2017; Brand, Rossell, Bendall & Thomas 2017) Psychotische Episoden werden meist als äußerst bedrohlich empfunden, die während diesen auftretenden Realitätsstörungen, wie Halluzinationen oder auch das Hören von Stimmen, können Gefühle der Angst, Hilflosigkeit und Furcht bis hin zu Panik auslösen. Sie ähneln damit den Symptomen der PTSD und tatsächlich scheinen sie, als traumabezogene Reaktion, durch vergleichbare psychologische Mechanismen verursacht und erhalten zu werden. (Lu, Mueser, Rosenberg, Yanos & Mahmoud 2017)

Dafür spricht auch, dass sowohl von Psychosen als auch von PTSD Betroffene oft einen Mangel an Energie und innerem Antrieb, insgesamt eine geringe Grundmotivation zeigen. (Mazor, Gelkopf & David 2016) Ein Trauma kann zu einer Psychose führen, die Erfahrungen, die diese für die betroffene Person mit sich bringen, können wiederum traumatisch sein und eine PTSD bedingen. Zudem besteht für sie ein erhöhtes Risiko, erneut einem traumatischen Ereignis ausgesetzt zu sein. (Swan, Keen, Reynolds & Onwumere 2017) Es ergibt sich ein multifaktischer Komplex mit mehreren Seitenwegen:

> (1) psychosis as a result of childhood adversity, (2) trauma as a result of psychotic symptoms or involuntary treatment experiences, (3) psychosis as a dimension of PTSD resulting from trauma, and (4) PTSD and retraumatization as stressors that can worsen the course of a psychotic disorder. In addition to

> the impact of trauma on the development of psychosis and PTSD, there is evidence that traumatic experiences influence the content of psychotic symptoms, including hallucinations and delusions. However, the mechanisms involved in these pathways from trauma to psychosis and PTSD are not fully understood and different models have been posited to explicate this link. (Hardy & Mueser 2017, S. 6)

Ein integratives Modell von Keen, Hunter & Peters (2017) weist auf Zusammenhänge zwischen PTSD und Psychosen bei der Wahrnehmung akuter Bedrohungen, der Selbst- und Weltanschauung und der damit einhergehenden biopsychosozialen Verletzlichkeit hin, die wiederum kognitive Prozesse und Verhalten sowie Stimmung und Physiologie prägen bzw. von diesen geprägt werden.[21] PTSD und Psychose als sich gegenseitig bedingend und beeinflussend anzusehen, scheint also eine geeignete Betrachtungsweise dieser Symptomatiken zu sein.

2.4.3 Angststörung

Jeder Mensch hat ein Verständnis davon, was Angst ist – als evolutiv gewachsenes *Wächtersystem* lässt sie das Nervensystem reflexartig auf Bedrohungen reagieren und ist in bestimmten Situationen und unter bestimmten Umständen eine adäquate Schutzreaktion. Aus evolutionärer Sicht ist es deswegen sinnvoll, angstbezogene Informationen als Erinnerung zu speichern, um zukünftig in ähnlichen Situationen Gefahren zu vermeiden und zu umgehen. (Krugers, Zhou, Joëls & Kindt 2011) Doch den *fear memories* scheint auch eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Angststörungen zuzukommen: »When fear becomes disproportionate to that necessary to cope with a given stimulus, or begins to occur in inappropriate situations, a fear or anxiety disorder exists.« (Lamprecht 2011, S. 28) Auf neurobiologischer Ebene kann es bei der Angststörung zu einer Pawlowschen Konditionierung kommen – die Angst wird mit Objekten (wozu auch der eigene Körper zählt) oder Orten verbunden, die an sich keine Gefahr darstellen. (Choi, Thien Le, Johnson & Ursano 2011; Krugers, Zhou, Joëls & Kindt 2011) Es findet also ein Lernprozess statt: Ein zunächst neutrales Ereignis (z.B. eine fremde Person) wird mit einer antizipierten Katastrophe (z.B. einem körperlichen Angriff) assoziiert.

---

21 Weiterhin scheinen vor allem auch Kindheitstraumata mit der Entwicklung von Psychosen im Erwachsenenalter assoziiert zu sein. (Mayo et al., 2017)

Grob kann man drei Formen der Angst unterscheiden (nach Loetz & Müller 2019):

- Objektbezogene Ängste: Auch als objektbezogene Furcht oder Phobie bezeichnet, beziehen sich diese Ängste auf konkrete, eigentlich nicht bedrohliche Gegenstände, vor denen man sich fürchtet. Durch die schon bei Freud beschriebene Verschiebung wird eine Regung von einem Gegenstand auf einen anderen verlagert. Tiefliegende innerpsychische Ängste werden auf ein Objekt projiziert, das bestimmte symbolische Eigenschaften hat. Als Beispiel könnte eine Angst vor Verrat auf die vermeintlich listige Spinne übertragen werden, die im Dunkeln auf ihre Opfer lauert. Wichtig ist, dass es hierbei keine allgemeingültige Zuordnung gibt: die Bedeutung einer Phobie erschließt sich erst in Bezugsetzung zur Biografie und den individuell vorhandenen Konflikten.
- Angst im engeren Sinne: Das körperlich-psychische System ist in Alarm- und Reaktionsbereitschaft mit noch unklarem, diffusem Bezugspunkt, ohne Fixierung auf äußere Objekte. Diffuse körpernahe Ängste äußern sich in unbegründeten Symptomen, darunter Schwitzen, Schwindel, Derealisationsgefühlen sowie anderen psychovegetativen Symptomen, wie Übelkeit und Sehstörungen. Es scheitert die Angstbindung eines tieferliegenden, erst einmal unbewussten Konflikts an einen Gegenstand, wodurch das Gefühl bleibt, die Angst nicht meiden zu können. Sie wird als Folge oft an körperliche Symptome gebunden, wodurch es zu Hypochondrien kommen kann. Dieser psychische Bewältigungsversuch ist weniger funktional und fragiler als eine Phobie, da man den eigenen Körper nicht, wie etwa eine Spinne, meiden kann.
- Panik: Die intensivste aller Angstformen, eine Art ›Rettungsinstinkt‹ in lebensbedrohlichen Situationen, ist eigentlich ein Zustand, in dem das Angstsystem versagt hat: Das Bedrohliche ist zu nahe gekommen und überwältigt Körper und Psyche; die befürchtete Situation – tatsächlich oder empfunden – ist bereits eingetreten. Bei Panikzuständen scheitert der mehr oder weniger stabile Versuch einer Angstbindung zumindest phasenweise komplett. Meist anfallartig überkommt die betroffene Person das Gefühl, sterben zu müssen, ihren Verstand zu verlieren oder in irgendeiner anderen Weise ausgelöscht zu werden. Als heftigste und prägnanteste Form des Angstempfindens kann die Panikattacke selbst traumatisierend sein: Man lebt ständig in Angst, dass der eigene, nicht mehr

> vertrauenswürdige Körper und die unberechenbare Psyche einen erneut in einen Anfall führen.

Wird eine Angst-Reaktion des Körpers also natürlicherweise durch physische und mentale Bedrohung ausgelöst, sind Angststörungen dadurch gekennzeichnet, dass der äußere Gegenstand bzw. die äußere Situation die entsprechende Angst nicht zu rechtfertigen scheint. (Ebd.)

2.4.4 Depression

Emotionale Ablehnung, physischer und/oder sexueller Missbrauch finden sich in den meisten Biografien schwer depressiver Menschen. (Leuzinger-Bohleber 2015)[22] Nach einem integrativen Modell von Hugo Bleichmar (1996) ist die Depression eine spezifische Reaktion auf den Verlust eines realen oder imaginierten Objekts. Es besteht ein anhaltender intensiver Wunsch bzw. eine Sehnsucht nach dem verlorenen Objekt; gleichzeitig wird der Wunsch aber als unerfüllbar wahrgenommen, er nimmt einen zentralen Platz in der inneren Welt des Depressiven ein. So ist das Selbstbild erfüllt von Hilf- und Machtlosigkeit, aber auch von Schuld:

> Depression ist nicht nur die Wendung der Aggression gegen das verlorene Objekt, die nach innen gewendet zu Selbstanklagen und Schuldgefühlen führt, sondern […] auch eine Folge von zahlreichen anderen Faktoren: eines Traumas sowie früher Verlusterfahrungen und Verlassenheit; einer Identifizierung mit depressiven Eltern; eine Folge narzisstischer Störungen, verursacht durch ein permanent schlechtes Selbstwertgefühl, oder omnipotenten grandiosen Denkens und Phantasierens; eine Folge persekutorischer Ängste oder von Ich-Defiziten im kognitiven, affektiven und interpersonalen Bereich. (Bohleber 2010, S. 773f.)

Bei früh und mehrfach Traumatisierten besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie eine Depression entwickeln. (Kernberg 2009; Bohleber 2010; Ne-

22 Genetisch lässt sich eine Veranlagung zur Depression zwar nachweisen, diese ist aber kein unabänderliches Schicksal. Epigenetische Faktoren sind ausschlaggebend dafür, ob ein Krankheitsbild entsteht – Beziehungen und frühe traumatische Erfahrungen *triggern* eine genetische Schwäche erst. (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 64) Hierdurch ergibt sich die Möglichkeit, mit einer psychoanalytischen Langzeit-Therapie anzusetzen, um das Leid Betroffener zu lindern und den Transfer der Traumatisierung auf die nächste Generation zu unterbrechen. (Ebd.)

gele, Kaufhold, Kallenbach & Leuzinger-Bohleber 2015) Eine Depression kann deswegen einen unbewussten Versuch repräsentieren, mit dem auf eine Traumatisierung folgenden unaushaltbaren Schmerz umzugehen: »[D]issociative states, a chronic psychic state of shock, a disappearance of emotions, an emptying of the self and the object relationships, as well as a disappearance of the psyche in the body, are among the possible consequences.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. xix)

3. Trauma als systemische Störung

Der vorangegangene Einblick in den interdisziplinären Austausch unter dem Dach der *Embodied Cognitive Science* offenbart die Bemühungen, Trauma als biopsychosoziale Störung mit seiner multifaktoriellen Ätiologie gerecht zu werden, das komplexe Wechselspiel zwischen Genetik, Epigenetik, (soziokultureller) Umwelt sowie mentalen Vorgängen und Zuständen im Zusammenhang zu betrachten. Neurowissenschaftlich ergibt sich durch das Zusammenspiel aktivierter und unterdrückter Hirnareale und -prozesse eine deutliche Verbindung von Angst, Stress, Trauma, Gedächtnis und Emotionen (siehe dazu auch Tutté 2004) – Emotionen spielen für das Gedächtnis eine große Rolle, von ihnen hängt ab, in welcher Intensität wir Sachverhalte speichern und wie leicht wir sie wieder aufrufen können. (Kullmann & Seidel 2005, S. 18) Es wird deutlich, warum traumatisierte Personen sich nur schwer über neue (positive) Erfahrungen von ihrem Trauma lösen können, warum sie eng mit diesem verknüpft bleiben – *fixiert*, wie Freud es nennen würde (vgl. Freud 1920, S. 7): »[U]nable to make sense out of the source of their terror, they develop difficulties in assimilating subsequent experiences as well.« (Kolk & Hart 1995, S. 164)

Das Trauma als starre unintegrierte Erinnerung, dissoziiert von der bewussten Wahrnehmung und jeglicher Kontrolle durch den Verstand entzogen, sprachlich nicht erfassbar und unverknüpfbar mit der persönlichen Lebensgeschichte, durchdringt die natürliche Reizbarriere im Menschen. Das Ich ist dem Gefühl einer großen Hilflosigkeit ausgesetzt und es scheint unmöglich, die Situation zu kontrollieren; die ausbleibende Sinngebung resultiert in Panik, Angst, Schock und ganz allgemein einer Erschütterung des Wohlgefühls. Betroffene werden immer wieder von Flashbacks, Träumen und Halluzinationen verfolgt: »[T]raumatic memories are de-contextualised via the sensory system in the form of synaesthetic perceptions, smells, tastes, or

visual images, and cannot be conscious in cases in which they are not provided with new significance.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 63) Über diese Affekte, verstörende und ambivalente Spuren des eigentlich Geschehenen, findet Trauma seinen Weg ins Bewusstsein und schreibt sich auch in den Körper ein, wird zu einer speziellen Form von *bodily memory* (Kaplan & Wang 2004, S. 5) oder e*mbodied memory*.

Ein Trauma ist also eine systemische Erfahrung, gekoppelt an Angst und Stress, die weitreichend in die Funktion von Gehirn und Körper eingreift und tiefgehend Spuren hinterlässt. Als Langzeitfolge wirkt es sich auf die Wahrnehmung von aktuellen Lebenssituationen und die Entscheidungsfindung aus, führt zu einem »Übermaß von Erregung und Angst, das seelisch nicht gebunden werden kann, sondern die psychische Textur durchschlägt.« (Leuzinger-Bohleber 2018, S. 7) Die »innere tragende Objektbeziehung« (Bohleber 2012, S. 7) und die innere Kommunikation brechen zusammen, was zu einer Erfahrung der gänzlichen Verlassenheit führt und zu einer Verunmöglichung der narrativen Integration des Traumas. Es ist ein namenloses Entsetzen, ein Ausgeliefertsein an einen bildhaft erlebten, nonverbalen Panikzustand (*speechless terror*, Kolk & Hart 1995, S. 172), auf den man keine Antwort finden kann. Das *Embodiment* erweist sich als äußerst fruchtbares Konzept, vor allem auch für die Psychoanalyse, um die psychische Realität Traumatisierter zu erklären und zu beschreiben – nämlich als Produkt von körperlichen, psychischen und auch konfrontativen soziokulturellen Erfahrungen, bewahrt im Unbewussten und unbewusst das gegenwärtige Denken, Fühlen und Handeln in neuen Situationen der Interaktion bestimmend.

Für eine analytische Beschäftigung mit Trauma ist nicht nur die historische Entwicklung von (neurowissenschaftlicher) Forschung, Psychoanalyse und Psychotherapie essenziell, sondern auch die Betrachtung (populär-)kultureller Reflexionen, »[…] da diese besonders eindrücklich Konzepte von Trauma in ihren Artefakten verarbeiten können. In diesem Kontext haben sich bestimmte Bild- und Erzähltraditionen entwickelt, die klar auf ihre Bezugsrealität hindeuten […].« (Görgen & Braune 2016, S. 243) Im folgenden Teil der Arbeit wird vertiefend auf Trauma-Reflexionen in den miteinander verwandten audiovisuellen Medien Film und Computerspiel eingegangen, ebenso auf die Herausforderungen einer Trauma-Repräsentation, die Trauma als komplexe biopsychosoziale Störung wahrnimmt.

III. Audiovisuelle Trauma-Repräsentationen

> »Um zu wissen, muss man sich ein Bild machen.«
> *- Georges-Didi Huberman, 2007*

1. Trauma im Film

Wie die vorhergehenden Kapitel gezeigt haben, ist die Traumatheorie im Laufe der Zeit zu einem interdisziplinären Konzept geworden. Psychologie, Kognitions- und Geisteswissenschaften, Soziologie und viele andere Forschungszweige haben das Phänomen beschrieben, definiert, mit konstruiert. Bezieht man die zunehmende Durchdringung der Medien mit ein, kann man von einer regelrechten Traumakultur sprechen, die sich seit den 80er-Jahren entwickelt hat. (Luckhurst 2008) Haben sich Cathy Caruths Überlegungen, vor allem in Hinsicht auf die Darstellung des Traumas als singuläres Phänomen, als problematisch erwiesen, zieht sie jedoch eine weiterhin nachvollziehbare Konsequenz für die Darstellung des Traumas in der erzählenden Kunst: Eine *narrativization*, ein Erzählbarmachen eines Traumas, scheint unmöglich, da es in seiner kompletten Wucht nie vollständig erfass- und vor allem nicht zeigbar ist. Worte zu finden für eine Traumatisierung erschwert bereits die neurobiologische Tatsache, dass Menschen diese nicht auf einer linguistischen Ebene abspeichern. Im Zentralnervensystem gibt es drei informationsverarbeitende Systeme, die gleichzeitig die Stadien repräsentieren, in denen es sich entwickelt: das sensomotorische, das ikonische und das symbolische/linguistische System. (Kolk & Hart 1995) Wenn Kinder erwachsen werden, wechseln sie von vor allem sensomotorischer zu einer ikonischen Wahrnehmungsrepräsentation und organisieren schließlich symbolisch und linguistisch ihre mentalen Erfahrungen. Einem Trauma ausgesetzt zu sein bedeutet allerdings, dass eine Erfahrung nicht auf einer linguistischen Ebene verarbeitet werden kann: »[T]his failure to arrange the

memory in words and symbols leaves it to be organized on a somatosensory or iconic level: as somatic sensations, behavioral reenactments, nightmares, and flashbacks.« (Ebd., S. 172)

Ähnlich erläutert dies die Kulturwissenschaftlerin Julia B. Köhne in ihrer Einleitung zum Sammelband *Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren* (2012, S. 8f.):

> ›Trauma‹ lässt ein bewusstes Erinnern und eine konkrete und adäquate Repräsentation des Geschehenen zunächst scheitern. Für den traumatischen Ursprung kann es kein kohärentes Bild mehr geben. Der Erinnerungsapparat als solcher, der auf ein lückenloses narratives Speichern des Geschehenen zielt, ist außer Kraft gesetzt. Dagegen wird ein ›traumatisches Erinnern‹ angeregt, dass weniger narrativ-logisch und semantisch denn sensorisch-somatisch oder ikonisch organisiert ist; es besteht aus einzelnen Bildern oder Bildsequenzen, Erinnerungsfragmenten sowie Gerüchen. Abgesehen von dieser Lücke oder Absenz verursacht das ›Trauma‹ eine besondere zeitliche Struktur der Nachträglichkeit, Latenz, Indexikalität und Wiederholung.

Wie kann eine Erfahrung, die nur als Fragment im Gedächtnis erhalten bleibt, sich der Sprache und zu großen Teilen auch dem Bild entzieht, in ein audiovisuelles (und i.d.R. narratives) Medium wie Film und Computerspiel übertragen – oder besser: übersetzt werden? Das Computerspiel, als im Vergleich wesentlich jüngeres Medium, bedient sich oft filmischen Mitteln der Darstellung, weswegen zunächst die Traumadarstellung im Medium Film näher betrachtet wird.

1.1 Unmögliche Bilder

So wie der Umgang mit Trauma in Beziehung steht mit Politik, Öffentlichkeit und Medizin, beeinflusst diese Verbindung die starke, historisch gewachsene Rezeption von Trauma in der (Populär-)Kultur. (Vgl. Görgen & Braune 2016) Die Anfänge des Kinos zu Beginn des 20. Jahrhunderts, überschattet vom Ersten Weltkrieg, prägen Repräsentationen des Kriegstraumas. So orientiert sich DAS KABINETT DES DR. CALIGARI (Wiene 1920) am zeitgenössischen Trauma-Diskurs, während IM WESTEN NICHTS NEUES (Milestone 1930) die Entwicklung einer öffentlichen Erinnerungskultur in der Zwischenkriegszeit widerspiegelt. (Ebd., S. 252) Eine vielfältige Auseinandersetzung mit Kriegstrauma findet später vor allem im US-amerikanischen Film mit Bezug auf den

Vietnamkrieg statt.[1] DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN (Cimino 1978), APOCALYPSE NOW (Coppola 1979) oder RAMBO (Kotcheff 1982) ließen ein diagnostisches Defizit der zeitgenössischen Medizin erkennen, gerade auch hinsichtlich der sekundären Traumatisierung von Kriegsheimkehrern, das mit der Aufnahme der PTSD in das *DSM* schließlich identifiziert und evaluiert werden konnte. (Ebd., S. 254f.)[2] Auch der Holocaust wurde Teil des filmischen populärkulturellen Trauma-Diskurses – SCHINDLERS LISTE (Spielberg 1994), DAS LEBEN IST SCHÖN (Benigni 1997), DER PIANIST (Polanski 2002) oder DER JUNGE IM GESTREIFTEN PYJAMA (Herman 2008) zählen dabei als Beispiele für kommerziell erfolgreiche Publikums- und Kritikerlieblinge.

Doch, wie Thomas Elsaesser feststellt, bergen Trauma-Repräsentationen im Film die Gefahr, Teil einer »Erfahrungsökonomie« (Elsaesser 2005, S. 439) zeitgenössischer Räume zu werden, »die den Reiz inszenierter Ereignisse, simulierter Gefahren und vorgespielter Identitäten haben – allesamt ›sicher‹, ›vertraut‹ und ›geschlossen‹ […].« (Ebd.)[3] Als Mainstream-Melodrama positionieren sie Trauma als abgegrenztes Ereignis in der Vergangenheit, verortbar, zeigbar und heilbar:

> Melodrama, at least in its Hollywood variety, is a symptom of a culture's need to ›forget‹ traumatic events while representing them in an oblique form. In trying to forget and dissolve, the form, in spite of itself, may reveal what it is that needs to be forgotten, thus betraying the remainders of trauma. (Kaplan & Wang 2004, S. 9)

---

1 Natürlich verarbeiteten auch andere Nationen ihre Kriegstraumata filmisch – gerade Japan ist hier zu nennen mit Beiträgen wie FIRES ON THE PLAIN (Ichikawa 1959) und RED ANGEL (Masumura 1966); doch prägten die vergleichsweise oft hoch budgetierten US-amerikanischen Filme den westlichen Mainstream-Diskurs.

2 Auch abseits des Mainstreams beschäftigte der Vietnamkrieg Filmemacher:innen. Genre-Explorationen wie Martin Scorseses Kurzfilm THE BIG SHAVE (1967) und ZOMBIE von George A. Romero (1978) inszenieren einen Körper-Horror, der auf die Kriegsversehrtheit von Individuum und Gesellschaft verweist.

3 Für Elsaesser hat SCHINDLERS LISTE mehr Gemeinsamkeiten mit JURASSIC PARK (1993) als nur den Namen des Regisseurs. Er führt auch sein Verständnis von Trauma weiter aus, das durchaus als problematisch angesehen werden muss; so spricht er u.a. davon, dass Trauma das ›Wetteifern um »Authentizität‹ beim Reklamieren eines Opferstatus« bezeichne. (Elsaesser 2005, S. 438)

Die Melodramen sind damit Repräsentanten eines *trauma genres* (Gibbs 2014, S. 2), das oft voyeuristisch die Opfer bloßstellt und insgeheim eine Form von subversivem Vergnügen liefert Horrorszenarien zu betrachten, die man selbst niemals würde erleben wollen – eine »medial inszenierte ›Lust‹ am Leiden« (Görgen & Braune 2016, S. 244) Die Zuschauer:innen werden »vicariously traumatized« (Gibbs 2014, S. 10), geschockt wenden sie sich ab, um den Bildern zu entkommen. Kann dadurch eventuell das Interesse geweckt werden, sich näher mit dem Geschehenen auseinanderzusetzen, geschieht dies dann allerdings oft nur in Abgrenzung zum Film und regt eher eine thematische als eine mediale Reflexion und Diskussion an.

Welche Möglichkeiten bleiben einem audiovisuellen Medium, will es den Betroffenen gerecht werden und gleichzeitig seinem Anspruch, vom Trauma möglichst ›authentisch‹[4] zu erzählen? In den Eigenheiten der besonderen Art des symptomatischen Erinnerns liegt eine Chance, sich dem eigentlich namenlosen Terror einer Traumatisierung filmisch anzunähern, Bilder zu finden »*trotz allem*« (Huberman 2007, S. 16; Hervorhebung im Original).

Ein Trauma ist zunächst zwar ein Ereignis, das sich gegen eine Integration in ein lineares Narrativ sperrt und nicht in linearer Zeit erlebt wird, »[it] cannot be integrated into our symbolic universe, the very universe that has been called into question by the trauma.« (Edkins 2014, S. 132) Dadurch aber und durch sein nicht-lineares Wieder-Erleben und Wieder-Erzählen, beispielsweise in Form von Flashbacks oder Halluzinationen, eignet sich nach Julia B. Köhne das Medium Film, wenn es sich von einer konventionellen Erzählweise entfernt, besonders gut für eine Inszenierung des *speechless terrors* (vgl. Kolk & Hart 1995) eines Traumas. Es stellt ein symbolisches Universum dar, das auf das realweltliche referiert und dieses audiovisuell zu re-narrativieren vermag. Das erinnerungstechnische Durcheinandergeraten von Chronologie kann in alogische Schnitte, Rückblenden, Ellipsen oder Zeitsprünge übersetzt werden; Latenz, Zeitverzögerung, Nachträglichkeit und Wiederholung ahmen Struktur und Effekte des Traumas nach und machen sie sichtbar:

> Ebenso wie Traumbilder und Geistererscheinungen, die dem Unbewussten entspringen, das ›Trauma‹ signifizieren, gibt Film dem Ereignis der Traumatisierung, das zunächst Bilderlosigkeit oder nur Bildfragmente nach sich

4 Die Frage nach der Notwendigkeit einer Authentizität von Repräsentationen (und inwiefern diese überhaupt authentisch sein können) wird im Kapitel zur Trauma-Repräsentation in Computerspielen noch gestellt werden.

> zieht, die symbolisch-bildliche Ebene in Form von Filmbildern zurück. Diese treten an die Stelle einer fehlenden narrativen Struktur, in die die Bilder Sinn erzeugend integriert werden konnten. Film kann dort beginnen, wo traumatisch bedingte Nicht-Repräsentierbarkeit und Unzugänglichkeit vorherrschen. Film kann die Rolle der Wiederholung und des Re-Enactments übernehmen, Elemente des Traumas in eine Narration überführen und damit einer spezifischen phantastischen oder kritischen Lesart zuführen. (Köhne 2012, S. 9)

Wenn auch die Filmbilder nicht als eine akkurate Abbildung von Trauma zu verstehen sind, sie zwangsläufig hinter der Komplexität einer traumatisierten Psyche zurückbleiben, zeigen sie dennoch »[…] die Brüche zwischen Wahrnehmung, Bewusstsein und Erinnerung auf, repräsentieren und verschieben die traumatogen zerrissene Raum-Zeit-Struktur.« (Ebd., S. 15) MEMENTO (Nolan 2000), SPIDER (Cronenberg 2002) und ENEMY (Villeneuve 2013) sind Beispiele für Filme, die individuelle Traumatisierungen über achronische Erzählstrukturen und unzuverlässige Bilder verhandeln. Der Anspruch sollte dabei nicht eine exakte Darstellung von Trauma sein, denn Film kann nicht den eigentlichen Bruch in der Wahrnehmung wiederholen und in der Verdoppelung der Wirklichkeit verfehlen Filme das traumatische Ereignis notwendigerweise. Doch gewissermaßen ist auch das Trauma selbst von Beginn an eine Kopie und »[…] der posttraumatische, Symptome abspielende Körper schon durch mediale Vermittlung gekennzeichnet.« (Ebd., S. 12)[5]

Oft mit Vorbehalten und Misstrauen bedacht, da sie natürlich die ›Wahrheit‹ oder Wahrhaftigkeit einer traumatischen Situation – ob historisch oder subjektbezogen – verfälschen und verzerren können, scheinen Bilder und Erzählungen, die ein Trauma repräsentieren, von großer Bedeutung und notwendig zu sein. In der Geschichte brachten schwer traumatische Perioden (wie Kriege) durchgehend mehr aufarbeitende und sich mit ihr auseinandersetzende mediale Werke hervor als harmonische Epochen. (Ebd., S. 12) Hat das Trauma also die (kulturellen) symbolischen Ressourcen zerschlagen, intensiviert es die Notwendigkeit einer Neukonfiguration und Transformation des zerstörten Repertoires von Bedeutung und Ausdruck – »and reveals the bankruptcy of the prior symbolization.« (Kaplan & Wang 2004, S. 14) Ohne

5 Dass die Unzuverlässigkeit der Bilder als eine Subjektivierungsstrategie für die Trauma-Repräsentation trotzdem auch Probleme aufwirft, wird in Bezug auf Computerspiele erläutert.

ihm den Charakter des *speechless terrors* abzusprechen, ist die Aufarbeitung des Traumas ein notwendiger Prozess, bei dem der Film – und andere Medien – nicht als ausschließlich metaphysisch, sensationell oder ideologisch gebrandmarkt werden sollten. Vielmehr muss diskutiert werden, wie eine adäquate mediale Repräsentation gestaltet werden kann, die den Betroffenen durch eine neue symbolische Ausdrucksweise gerecht wird, was Kaplan und Wang (2004) in Bezug auf das historische Trauma erläutern:

> Trauma is a product of history precisely because it is man-made and self-inflicted, and hence can be understood and altered by self-conscious human acts. These acts for making change, for working through traumas, are imaginary, because given the depleted and exhausted cultural resources, little but the imagination is readily available for the reinvention of new narratives, new social forms. Hence the need to bestow a new form – narrative or image – upon the obscure traumatized state through imaging, as well as to read against the grain of forms like melodrama to discover traces of historical traumas. (Kaplan & Wang 2004, S. 13)

1.2 Im Vakuum

Kaplan & Wang beziehen sich auf die Überlegungen von Dominick LaCapra, der die wichtige Unterscheidung zwischen *acting out* und *working through* trifft. Während das *acting out* eine melancholische Besessenheit des Subjekts von der Vergangenheit sei, stellt das *working through* nach LaCapra einen versuchten Ausbruch dar. Nicht durch ein komplettes Befreien vom Trauma, aber im Ermöglichen der Freiheit des Subjekts – »by offering a measure of critical purchase on problems and responsible control in action which would permit desirable change.« (LaCapra 1994, S. 209) Das *working through* ist also eine perspektivische Öffnung, die es einem traumatisierten Subjekt ermöglicht, sich an die traumatischen Geschehnisse zu erinnern, dabei aber auch zu begreifen, dass es im Hier und Jetzt lebt und eine Zukunft hat. (Ebd., S. 254)

Auch dem Trauma-Genre kann man Tendenzen zum *acting out*, einem Verharren in einer selbstreferenziellen Repetition, unterstellen, weswegen Alan Gibbs (2014, S. 244) das Finden neuer Ausdrucksformen für notwendig erachtet: »[T]he trauma genre itself seems neurotic, self-perpetuating, and self-destructive, locked into a kind of stasis that it purports to analyse. If trauma genre criticism is acting out, then new approaches are required to break this circle (to work it through, as it were).« Dabei steht Gibbs für einen pluralis-

tischen Zu- und Umgang mit Trauma-Repräsentationen ein. Nur so könne verhindert werden, dass ein künstlerischer *avantgardism* zu zwar experimentellen, aber oberflächlichen und sich selbst zitierenden Werken führt sowie zugleich andere Herangehensweisen, wie neo-realistische oder neo-naturalistische Ansätze, supprimiert werden. (Ebd., S. 242) Zudem warnt er vor der Tendenz, die unter Trauma Leidenden per definitionem als Opfer darzustellen – was er in einer ausführlichen Kritik auf das Trauma-Modell von Cathy Caruth zurückführt, das direkt oder indirekt immer noch einen großen Einfluss auf die Künste hätte. (Ebd.)

Auch Irene Visser sieht den Einfluss von Caruth in der vor allem in den 90ern des 20. Jahrhunderts gängigen »[...] orthodoxy of the ›unsayability‹ of trauma as the only, or prescribed, ethical position in the reception of trauma [...].« (Visser 2015, S. 256) Dem gegenüber stellt sie Judith Hermans (1992) Perspektive, für die eine adäquate (Nach-)Erzählung empowernd, die psychische Heilung fördernd und, therapeutisch wirksam, der Weg zu einer Auflösung des Traumas sein kann. (Visser 2015, S. 256) Als ethisches Traumamodell umgesetzt, muss dieses nach Stef Craps (2013) derart gestaltet sein, dass es den globalisierten Kontext traumatischer Ereignisse, die spezifischen Formen traumatischen Leidens und auch die vielfältigen Wege berücksichtigt, in denen Trauma repräsentiert ist: 1) Es entschädigt für die Marginalisierung von nicht-westlichen Traumata und denen von Minderheiten und wirkt dieser entgegen; 2) es fordert die angenommene universelle Überlegenheit der westlichen Definitionen von Trauma heraus; 3) es liefert Alternativen zu dominierenden Ästhetiken, die Trauma zu beschreiben versuche; 4) es spricht die unterentwickelte Beziehung zwischen Traumata des globalen Nordens und Südens an.

Es obliegt somit der Verantwortung der Schöpfer medialer Produkte, neue Wege zu eröffnen, um sich einem Trauma anzunähern und seine Auswirkungen einem Publikum zu beschreiben und näherzubringen, einer Überwindung des Traumas förderlich zu sein, ohne gleichzeitig die Wahrheit und Wahrhaftigkeit des Ereignisses zu verraten. Kaplan & Wang (2004) beschreiben als Möglichkeit das Einnehmen einer Zeug:innen-Position, die sich in Filmen wie Derens MESHES OF THE AFTERNOON (1943), Resnais' HIROSHIMA, MON AMOUR (1959) oder Moffatts NIGHT CRIES: A RURAL TRAGEDY (1990) fände. Die *position of a witness* (ebd., S. 10) öffne die Möglichkeit der empathischen Identifikation ohne eine ›stellvertretende‹ Traumatisierung und somit eine Wandlung (*transformation*) der Zuschauer:innen – »an identification which allows the spectator to enter into the victim's experience through

a work's narration.« (Ebd.) Die oft nicht üblichen Mustern folgende, ›anti-narrative‹ Erzählstruktur erlaubt es den Zuschauer:innen sowohl emotional beteiligt zu sein als auch gleichzeitig eine kognitive Distanz aufrecht zu erhalten, die der traumatisierten Person vorenthalten bleibt.[6] Es bildet sich so ein Dreieck aus der traumatischen Erfahrung, der/den traumatisierten Person(en) und den Zuschauenden als Zeug:innen.[7] Film kann dabei parallel auf narrativer, visueller und akustischer Ebene agieren, um innere, psychische Formen der Verletzung, des Leids und Schmerzes, die sich körperlich sowie sensomotorisch niederschlagen können, in Filmsprache zu übertragen: »Gerade in dem grundsätzlichen Darstellungsvakuum, das die Traumatisierung hinterlässt, besteht die Schwierigkeit, aber auch Herausforderung für eine künstlerische Visualisierung von Traumata. Sie verkehrt das Abwesende in Bilder der Abwesenheit, die auf weitere Abwesenheiten verweisen.« (Köhne 2012, S. 9)

So kann nicht nur die Therapie, sondern auch ein Medium wie der Film Teil von Traumabewältigung und Trauerarbeit sein – wie auch Literatur, Musik und andere Künste einem noch unbewältigtem Thema Form geben können. Inwiefern dies auch für das Medium Computerspiel gilt, ist zentral für den Schwerpunkt dieser Arbeit. Wie am Beispiel Film veranschaulicht, geht bei allen Bemühungen bei der medialen Übertragung auch immer ein Teil der Komplexität des Phänomens Trauma verloren. Das Computerspiel als Vertreter einer quartären audiovisuellen Medialität hebt sich vom Film über die Manipulierbarkeit des Bildes ab, es erlaubt den Konsument:innen aktiv in einer fiktiven Welt zu wirken und Wirksamkeit zu erfahren. So eröffnen sich neben narrativen Sichtweisen auf Trauma auch ludische sowie ludonarrative Möglichkeiten der Trauma-Repräsentation über den Akt des Spielens.

Tatsächlich wird auf Trauma in den Computerspielen der letzten Jahre vermehrt referiert, wobei das Computerspiel filmnahe visuelle, auditive und

---

6 Auch die *Mind-Game-Movies*, auf die noch näher eingegangen wird, zeichnen sich oft durch ein Aufbrechen eines linearen Narrativs aus; sie nutzen diese Erzählweise auch für die Repräsentation des fragmentarischen Charakters von Trauma(-erinnerung).

7 Dieses Modell bezieht sich auf Dori Laubs Analyse der Beziehung zwischen Trauma-Subjekt, der Schilderung des Traumas und dem Interviewer, das er während seiner Arbeit für ein Holocaust-Videoarchiv etwickelte. Laubs Modell versucht eher zu beleuchten, wie der Prozess des Interviews Trauma mit konstruiert und nimmt weniger eine ›Wahrheit‹ an, die es zu entdecken gilt: »Instead, it focuses on the phenomenon as an aggregate of performances connected in various ways to produce a unique experience with its own agency.« (Olive 2020, S. 18)

textuelle Darstellungsweisen nutzt und diese in seine Erzählstrukturen integriert. Dabei bedarf es allerdings »[…] als erste mediale Technologie der echten Interaktion mit dem Benutzer, dem Spieler […], um eine Geschichte erzählen zu können.« (Görgen & Braune 2016, S. 258) Kommt es also einerseits zu einem Aufgreifen assoziativen Diskurswissens zum Themenkomplex Trauma, findet gleichzeitig durch die Art der Repräsentation im Computerspiel eine Neu-Interpretation dieses Wissens statt. (Ebd., S. 259) Es bleibt zu untersuchen, ob die zusätzliche medienspezifische Ebene eine verlustfreiere Übertragung traumatischer Erfahrungen ermöglicht.

2. Trauma im Computerspiel

Zwischen Computerspiel und Film, den einflussreichsten audiovisuellen Darstellungs- und Erzählweisen unserer Zeit, bestehen auf den ersten Blick große Differenzen. Produktion und Rezeption sind beim Film bereits aufgrund der Technik kategorisch getrennt: Dem Industriezeitalter entspringend, wird er in einem festgelegten Setting in vorher festgelegter Form betrachtet. Als Vertreter einer tertiären audiovisuellen Medialität[8] trifft eine vorgefertigte Bildwelt auf ein passives Publikum, das diese in Fremdzeit konsumiert. Jene Trennung heben Computerspiele als quartäres audiovisuelles Medium auf. Sie setzen anstelle nicht agierender Rezipient:innen mindestens eine:n aktiv partizipierende:n Teilnehmende:n voraus, der:die sich mithilfe eines elektronischen Gerätes in einer fremd- oder echtzeitgenerierten Spielwelt wieder-finden und Einfluss auf diese nehmen kann. Der »involvierende, handelnde (Mit-)Spieler« (Rötzer 2005, S. 106) steht damit für eine neue Ästhetik, deren Besonderheit »nicht allein in der Interaktivität [liegt], da es diese ja bereits auch zwischen spielenden oder kommunizierenden Menschen gibt, sondern sie liegt in der Manipulationsmöglichkeit des interaktiven Bildes selbst.« (Günzel 2013)

Die grundsätzlich erwünschte Manipulierbarkeit ist dem Computerspiel im Gegensatz zum Film – der gerade im digitalen Zeitalter durchaus nicht vor strukturellen Eingriffen gefeit ist[9] – bereits in das eigentliche Spielprinzip

8 Zur Einteilung audiovisueller Medien siehe Freyermuth 2015.

9 Als Beispiel hierfür seien die *Fan-Cuts* genannt, die Filmhandlungen neu montieren und/oder herausgeschnittene Szenen wieder in den Handlungsverlauf integrieren.

eingeschrieben und das Medium definierend. Profitiert nun aber die Trauma-Repräsentation von den potenziell erweiterten Möglichkeiten des Computerspiels? Eine Übersicht soll zeigen, wie das quartäre audiovisuelle Medium psychologisches Trauma ästhetisch, narrativ sowie spielmechanisch einbindet und inwiefern es ihm gelingt, sich dabei von den Darstellungsversuchen der tertiären Medien abzuheben. Dabei wird erläutert, wie über die *Horror Games* die Repräsentation mentaler Zustände und psychologischer Phänomene Einzug in die Computerspiele fand. Anschließend werden die Entwicklungen hin zu einer facettenreicheren Beschäftigung mit Trauma aufgezeigt – wozu Vertreter des *Shooter*-Genres wesentlich beitrugen – und die Bedeutsamkeit des Begriffs der *Empathy Games*, was schließlich, über Erkenntnisse aus den *Game Studies*, zur Neubildung der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* führt.

Es ist kein Zufall, dass Computerspiele Trauma oft in traumähnlichen Zwischenwelten oder tatsächlich in einem Traum verorten. Beide binden verheerende Ereignisse und Schrecken auf eine ähnliche Weise ein – als nicht ins Bewusstsein integriertes Fragment erscheint das Geschehene unwirklich, wie ein Film, der sich vor unseren Augen abspielt. Auf der Schwelle zwischen Bewusstem und Unbewusstem nehmen Träume, wie das Trauma, einen Realitätsstatus ein, »[…] der sich dem Konkreten, der verwalteten Welt mit ihrer Zweckrationalität und Funktionalitätsorientierung, entgegenstellt.« (Köb, Matt & Stief 2007) Noch mehr als der analoge Film können Computerspiele dabei eine eigene Logik und eigene Gesetzmäßigkeiten entwickeln, da die digitalen Welten nicht an physikalische Regeln gebunden sind. Traum wie auch der traumatisierte Verstand funktionieren über die Gegenwärtigkeit von Bildern, im Gegensatz zur Sprache, die auch darstellen kann, was gerade nicht (zu sehen) ist.

Das Computerspiel als bildbasierendes Medium – wie auch der Film – teilt diese Eigenschaft mit dem Traum. Die beispielhaften Analysen von Computerspielen werden zeigen, inwiefern hierbei Bilder gefunden werden, die die filmischen Konventionen des Trauma-Genres überwinden können (oder in diesem verhaftet bleiben) und inwieweit das medienspezifische Element der Interaktivität bzw. der Manipulation genutzt wird, um sich Trauma anzunähern.[10] Zuvor soll das moderne Verständnis der Traumfunktion sowie

10 Wenn auch manchmal aufgegriffen, vor allem bei der Analyse von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE, liegt der Schwerpunkt der Arbeit auf der visuellen, nicht der auditiven Repräsentation von Trauma.

der Traumdeutung näher beleuchtet werden, um sie mit der Darstellung in Computerspielen abgleichen zu können.

2.1 Traum und Trauma

Verdrängte traumatische Erlebnisse können, ebenso wie Erinnerungen, die aus dem Tagesbewusstsein abgeschoben wurden, aus der Verborgenheit auftauchen und sich als inneres Bild manifestieren: »Die Aufgabe dieser Maschinerie des Imaginären ist es, in einem konstanten Akt der Rotation Übersehenes, Vergessenes, Verdrängtes und Marginalisiertes aus der Latenz in die Evidenz zu befördern und einer psychischen Beachtung, Neubewertung und Bearbeitung zuzuführen.« (Köb, Matt & Stief 2007, S. 20) So zeigen sich in Träumen Rückbindungen auch an erfahrene Traumata, die sich in diesen wiederholen und Traumatisierte mit vergangenen, nicht in den psychischen Haushalt integrierbaren Affekten konfrontieren. Die Wiederholung fesselt die Betroffenen an die Vergangenheit, was eine Entwicklung vom Trauma weg zunächst verunmöglicht. Freud geht davon aus, dass das im Wachleben seelisch Unterdrückte, »[…] welches im Wachleben durch die gegensätzliche Erledigung der Widersprüche am Ausdruck gehindert und von der inneren Wahrnehmung abgeschnitten wurde, […] im Nachtleben und unter der Herrschaft der Kompromißbildungen Mittel und Wege [findet], sich dem Bewußtsein aufzudrängen.« (Freud 1900, S. 595) Dabei würden sich im Wachzustand unterdrückte Gedanken und Fantasien zunutze machen, dass der »moralische Zensor« (ebd.) im Schlaf nur halb aufmerksam ist. Sie könnten ihn passieren, um in unser Schlafbewusstsein einzudringen und sich dort auszudrücken. Der moralische Zensor schliefe allerdings auch im Traum nicht vollständig und so müsse er durch eine Verschleierung des eigentlich Gemeinten getäuscht werden.

Die heutige Traumforschung beschreibt den Traum als eine innere Informationsprozessierung, die Langzeiterinnern erst ermöglicht. (Moser & von Zeppelin 1996; Stickgold, Hobson, Fosse & Fosse 2001; Fosshage 2007; Leuzinger-Bohleber 2015) Nach Moser & Zeppelin, Psychoanalytiker und Traumforscher zugleich, verarbeiten sogenannte *Traumkomplexe*, aktiviert durch aktuelle Ereignisse, beim Träumen die Gesamtheit der Informationen, die aus ungelösten Konflikten und traumatischen Situationen resultieren und im Gedächtnis *Konfliktkomplexe* ausbilden. Die *Konfliktkomplexe* sind Bereiche affektiver Informationen, zwar miteinander verbunden, jedoch nicht konkret verortet und repetitiv – ein Bündel aus Wünschen, Überzeugun-

gen, Selbst- und Objektrepräsentationen. Die *Traumkomplexe* unterstützen die Organisation der Träume durch den *Traumorganisator*, indem sie eine Mikro-Welt, den Traum, kognitiv erzeugen. Den Träumen kommt damit die Funktion zu, die affektiven Informationen der konfliktbehafteten Gedächtniskomplexe in eine *relational reality* (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 165) zu überführen, sie lokalisierbar zu machen, um schließlich den Komplex aufzulösen. Dieser Versuch einer Problemlösung folgt stets einem Sicherheits- und Weiterentwicklungsprinzip. (Ebd.)

2.1.1 Traumsymbolik

Über Freuds zu täuschenden Traumzensor und die flottierenden, mehr oder weniger diffusen Gedächtnisfragmente der Konfliktkomplexe als Grundlage für den Aufbau von Traumwelten, ergibt sich die Notwendigkeit einer Traumsymbolik, mit der sich Erich Fromm in *Märchen, Mythen, Träume* (1951) intensiv auseinandersetzt. Ein Symbol im Traum ist für ihn etwas außerhalb von uns selbst, das für etwas in uns steht – innere Erfahrungen, Gefühle und Gedanken werden so ausgedrückt, als ob es sich um Sinneswahrnehmungen, um Ereignisse in der Außenwelt handelte, etwas, was wir tun oder was uns widerfährt. Die Symbolsprache, »[…] in der die Außenwelt ein Symbol der Innenwelt, ein Symbol unserer Seele und unseres Geistes ist« (ebd., S. 18), ist eine Sprache, »[…] die eine andere Logik hat als unsere Alltagssprache, die wir tagsüber sprechen, eine Logik, in der nicht Zeit und Raum die dominierenden Kategorien sind, sondern Intensität und Assoziation. […] Es ist eine Sprache sozusagen mit eigener Grammatik und Syntax […].« (Ebd., S. 14)

Fromm nimmt darauf aufbauend eine Unterteilung in *konventionelle*, *zufällige* und *universale Symbole* vor. (Ebd.) Beim *konventionellen Symbol* sei eine bestimmte Bedeutung festgelegt bzw. vereinbart worden (so z.B. das Wort *Tisch* als Bezeichnung für ein bestimmtes Objekt oder auch eine Flagge, die für ein bestimmtes Land steht). Hier gäbe es nicht zwangsläufig eine Beziehung zwischen Symbol und dem, was es symbolisiert; eine Gruppe von Menschen habe die gleiche Übereinkunft bezüglich der Bedeutung getroffen. Beim *zufälligen Symbol* handle es sich um das Gegenteil des *konventionellen Symbols*. Zwar gäbe es hier auch nicht unbedingt eine innere Beziehung zwischen Symbol und Symbolisiertem, doch die Belegung mit Bedeutung sei nicht übertragbar und rein persönlich. Wenn wir beispielsweise mit einer Stadt ein Erlebnis verknüpfen, kann kein anderer daran teilhaben, es sei denn, wir erklären den symbolischen Zusammenhang. Das *universale Symbol* wiederum sei »[…] das

einzige, bei dem die Beziehung zwischen dem Symbol und dem, was es symbolisiert, nicht zufällig, sondern immanent ist. Es wurzelt in der Erfahrung von der inneren Beziehung zwischen Emotion oder Gedanke einerseits und der sinnlichen Erfahrung andererseits.« (Ebd., S. 21) Das universale Symbol ist nach Fromm »[…] in den Eigenschaften unseres Körpers, unserer Sinne und unseres Geistes verwurzelt, die allen Menschen gemeinsam und daher nicht auf einzelne Individuen oder spezifische Gruppen beschränkt sind.« (Ebd.) Diese kollektiven Eigenschaften bezieht er vor allem auf Sinnerfahrungen mit Naturerscheinungen, wie Feuer und Wasser.

Aus heutiger Perspektive erscheint eine These, die Phänomene kulturunabhängig global zu vereinheitlichen versucht, als nicht haltbar. Fromm selbst nimmt bereits eine Einschränkung vor und spricht von »symbolischen Dialekten« (ebd., S. 23): Viele *universale Symbole* wiesen mehrere Bedeutungen auf, entsprechend den verschiedenartigen Erlebnissen, die mit ein und derselben Naturerscheinung verbunden sind. Ein Symbol könne so nur aus dem gesamten Kontext heraus verstanden werden, in dem es auftaucht, und unter Berücksichtigung der vorherrschenden Erfahrung des Menschen, der sich dieses Symbols bedient. (Ebd.) Hiermit negiert Fromm nahezu das Vorhandensein *universaler Symbole* und rückt seine Definition in die Nähe der *zufälligen Symbole*, die immer von einer individuell geprägten Beziehung zwischen Symbol und Symbolisiertem ausgeht. Dazu passt, dass auch Fromm von einer Körperlichkeit innerer Vorgänge ausgeht: »Der Körper ist in der Tat ein Symbol – und keine Allegorie – der Seele. Ein tiefes, echtes Gefühl, ja sogar ein echt empfundener Gedanke findet seinen Ausdruck in unserem gesamten Organismus.« (Ebd., S. 21) Ein solches *Embodiment* der Erfahrungen und Erinnerungen ist letztendlich immer auch subjektiv gefärbt und auch nicht nur auf Naturerscheinungen bezogen.

Anstelle der *universalen Symbole* lässt sich – denkt man an die soziologischen Körperbetrachtungen Waskuls und Vanninis (2006; siehe Kapitel 2.3, Teil I) und definiert Kultur als sich in den Körper einschreibend und diesen beeinflussend – von *kulturellen Symbolen* sprechen. *Kulturelle Symbole* stehen demnach für subjektive Begebenheiten eines Individuums in einem objektiven System mit generalisierbaren Eigenschaften; sie weisen somit ebenso eine überindividuelle Dimension auf. Daraus ergibt sich, dass Traumsymbole immer nur aus der Biografie der träumenden Person sowie deren kulturellem Umfeld zu deuten sind. Die Prägung der Individuen durch deren jeweilige Kultur bedingt zudem intrakulturell intersubjektive Symboliken. Diese sind jedoch nicht im Frommschen Sinne konventionell, da man sich nicht auf de-

ren Bedeutung geeinigt hat; vielmehr tauchen die Symbole in einer Kultur gehäuft auf, durch die Kollektivierung werden sie schließlich konventionalisiert.

Ähnlich den Filmbildern (siehe Kapitel 3.1.4, Teil I) können also auch Traumbilder eine überindividuelle Verbindlichkeit haben, ebenso wie eine häufig verwendete Symbol-Konnotation in audiovisuellen Medien wiederum in unsere Traumbilder Einzug nehmen kann. Für das Medium Computerspiel lässt sich ableiten, dass ein Traum als solcher gekennzeichnet werden kann, wenn er *kulturell konventionalisierte Traumsymbole* benutzt. Er ist dann in seiner Bedeutung zu entschlüsseln, wenn er *konventionelle Symbole* aufweist, deren Bezug zum Symbolisierten den Spielenden bekannt ist (was kulturell bedingt nicht immer gegeben ist). *Zufällige Symbole* müssen sich durch die Biografie der Figur(en) im Spiel erschließen, was sich für die Narration und auch die Spielmechanik nutzbar machen lässt. Die Traumdeutung wird so zur Aufgabe oder gar zum Spielziel.

2.1.2 Traumlogik und Alptraum

Freud bezeichnete die Traumdeutung als die *via regia*, als den Königsweg zur Erkenntnis des Unbewussten (Freud 1900), bis heute gilt sie in der Psychoanalyse als wichtiger Indikator für beginnende Symbolisierungs- und damit Aufarbeitungsprozesse, die einer (trauma-)therapeutischen Bewältigung als Anknüpfungspunkt dienen. (Vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) Die Träume werden dabei, ganz im Sinne Erich Fromms, als sinn- und bedeutungsvolle Äußerungen des Bewusstseins interpretiert: »Sinnvoll sind sie, weil sie eine Botschaft enthalten, die man verstehen kann, wenn man den Schlüssel zu ihrer Entzifferung besitzt. Bedeutungsvoll sind sie, weil wir nichts nebensächliches träumen, selbst wenn es sich in einer Sprache ausdrückt, die das Bedeutsame der Traumbotschaft hinter einer nichtssagenden Fassade verbirgt.« (Fromm 1951, S. 26)

Die Sinnhaftigkeit der Träume führt zu der Annahme einer trauminhärenten Logik, die nicht den logischen Gesetzen des Wachzustandes folgen muss, aber im Zustand des Traumerlebens völlig gültig ist. So folgen die Ereignisse im Traum nach Fromm tendenziell der »Logik einer latenten Erzählung« (ebd., S. 25):

> In der manifesten Erzählung besteht ein logischer Kausalzusammenhang zwischen den äußeren Ereignissen. […] Ein Ereignis ergibt sich aus dem vorhergehenden. […] In der latenten Geschichte herrscht dagegen eine andere

> Art von Logik. Es ist dies ebenso logisch wie es die manifeste Geschichte ist – doch es handelt sich um eine Logik anderer Art. (Ebd.)

Die Logik der latenten Traumerzählung zu erkennen, ist somit das wichtigste Ziel der Traumdeutung. Auch Alpträume sind mehr als die Anzeichen einer »erschütterten Traumfunktion« (Freud 1920, S. 7), vielmehr sind sie Wunschträume, die mit Angst verbunden sind. Fromm (1951) unterscheidet hierbei drei Typen von Alpträumen. Beim ersten Typ, dem *masochistischen Alptraum*, ist der Wunsch selbst schmerzhaft und selbstzerstörerisch. Der zweite Typ wird von einem Wunsch verursacht, der selbst nicht masochistisch ist, aber seine Erfüllung ruft Angst hervor. Wünschen wir uns bspw. etwas, von dem wir wissen, dass wir dafür gehasst werden, von der Gesellschaft oder von einzelnen Personen, ist die Erfüllung angsteinflößend. Fromm führt keine spezifische Bezeichnung für diesen Typ von Alptraum an; in Abgrenzung zum masochistischen Alptraum wird er in dieser Arbeit *Erfüllungs-Alptraum* genannt. Beim dritten Typ ängstigt man sich vor einer wirklichen oder eingebildeten Bedrohung. Der Traum wird von dieser Bedrohung verursacht. Die Angst wird also beim *masochistischen* und *Erfüllungs-Alptraum* durch das Vorhandensein eines Wunsches erzeugt, bei diesem Typen »[…] dagegen durch das Vorhandensein einer (wirklichen oder eingebildeten) Gefahr, wenn auch der Wunsch zu leben oder andere universale Wünsche vorhanden sind. In dieser dritten Kategorie ist der Angsttraum zweifellos nicht die Erfüllung des Wunsches, sondern die Angst vor seiner Versagung.« (Ebd., S. 125) Auch diese Form des Alptraums benennt Fromm nicht konkret; er lässt sich als *Verwehrungs-Alptraum* bezeichnen, da der ihm zugrundeliegende eigentliche Wunsch unerfüllt bleibt. Somit lässt sich erklären, warum eine kranke Person sowohl von ihrer Genesung, als auch von ihrem Tod träumen kann: Beides sind Wunschträume, im ersten Fall mündet der Wunsch nach Heilung in ein Erfüllungsszenario, im zweiten Fall in einen *Verwehrungs-Alptraum*.

Ist dabei nun die zweite Variante, der *Verwehrungs-Alptraum*, einem Genesungsprozess oder, allgemeiner und auf neuronaler Ebene betrachtet, dem Ziel der Auflösung eines Gedächtnis-Konfliktkomplexes weniger zuträglich? Kann ein Alptraum, dessen Traumkomplex auf einer traumatischen Erfahrung basiert, nicht (erneut) traumatisieren? Freud argumentierte, dass die im Zentrum dieser Träume stehende Angst von Furcht und Schreck abgegrenzt werden muss und ihr eine präventive Schutzfunktion zukommt:

> Schreck, Furcht, Angst werden mit Unrecht wie synonyme Ausdrücke gebraucht; sie lassen sich in ihrer Beziehung zur Gefahr gut auseinander-

> halten. Angst bezeichnet einen gewissen Zustand wie Erwartung der Gefahr und Vorbereitung auf dieselbe, mag sie auch eine unbekannte sein; Furcht verlangt ein bestimmtes Objekt, vor dem man sich fürchtet; Schreck aber benennt den Zustand, in den man gerät, wenn man in Gefahr kommt, ohne auf sie vorbereitet zu sein, betont das Moment der Überraschung. Ich glaube nicht, daß die Angst eine traumatische Neurose erzeugen kann; an der Angst ist etwas, was gegen den Schreck und also auch gegen die Schreckneurose schützt. (Freud 1920, S. 6)

Studien von Jayne Gackenbach et al. (Gackenbach & Kuruvilla 2008a; Gackenbach & Kuruvilla 2008b; Gackenbach, Ellerman & Hall 2011) konnten zeigen, dass Proband:innen, die sich in Form von Computerspielen mit gewaltvollen bzw. angsteinflößenden Themen auseinandersetzen, tendenziell weniger Alpträume haben und resilienter gegenüber Angstempfindungen in Träumen werden. Auch hier stellt das buchstäbliche Durchspielen und das Durchleben von potentiell traumatischen Situationen in einem sicheren Umfeld – eine Spielwelt kann man als sicher bezeichnen, da ihre Gefahren keine tatsächlichen sind – eine Möglichkeit der Auseinandersetzung mit solchen Situationen dar. Wenn man davon ausgeht, dass der Verstand (wenn auch für uns oft nicht bemerkbar) sich immer darüber bewusst ist, dass die Gegenwärtigkeit der geträumten – oder gespielten – Wirklichkeit eben doch nur ein Gedanken-konstrukt ist, das sich von der Wirklichkeit der sinnhaft wahrgenommenen Außenwelt abgrenzt und nicht gefährlich ist, kann ein (Alp-)Traum und ebenso ein alptraumhaftes Computerspiel die menschliche Psyche auch positiv beeinflussen.

2.2 Vom Unheimlichen

Die Einbeziehung mentaler Zustände war anfänglich primär mit Computerspielen assoziiert, die bei den Spielenden ein Gefühl der Angst, des Schreckens oder der Panik evozieren wollen. Bei den *Horror Games*[11] speisen sich diese Gefühle aus dem Prinzip des *Unheimlichen*, das Freud begreift als »[…] nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.« (Freud 1919, S. 8)[12] So seien animistische, primitive Vorstellungen so-

---

11 Zum Begriff siehe Perron 2018.

12 Bestimmte Aspekte der Freudschen Psychoanalyse bieten sich an, um *Horror Games* zu analysieren. Auf deren Grundlage untersuchte Ewan Kirkland Raum, Narrative und

wie infantile Wünsche und Allmachtsfantasien im Laufe der Zeit zwar überwunden, aber im Unterbewusstsein abgelegt worden. Wenn uns im Alltag, aber vor allem auch in der Fiktion bestimmte Erlebnisse oder Motive an das Verdrängte erinnerten, sei uns dies unheimlich.[13] Wichtig für die Auseinandersetzung mit den *Horror Games* ist, dass das Unheimliche der Unterscheidung zwischen Vertrautem und (durch Verdrängung entfremdetem) Unvertrautem bedarf, ebenso wie der Unterscheidung zwischen Realem und Nicht-Realem in der Fiktion: Ein Märchen, das in jeglicher Hinsicht eine Fantasiewelt darstellt, kann niemals unheimlich sein, »[…] denn für die Entstehung des unheimlichen Gefühls ist, wie wir gehört haben, der Urteilsstreit erforderlich, ob das überwundene Unglaubwürdige nicht doch real möglich ist, eine Frage, die durch die Voraussetzungen der Märchenwelt überhaupt aus dem Wege geräumt ist.« (Freud 1919, S. 15)

Autor:innen müssen also eine fiktive Welt erdenken und schildern, die sich

> […] dem Anscheine nach auf den Boden der gemeinen Realität gestellt hat. Dann übernimmt er [der Dichter; Anm. des Autors] auch alle Bedingungen, die im Erleben für die Entstehung des unheimlichen Gefühls gelten, und alles was im Leben unheimlich wirkt, wirkt auch so in der Dichtung. Aber in diesem Falle kann der Dichter auch das Unheimliche weit über das im Erleben mögliche Maß hinaus steigern und vervielfältigen, indem er solche Er-

---

Avatare in Titeln wie SILENT HILL (Konami Computer 1999), SILENT HILL 3 (Konami Computer 2003), CLOCK TOWER 3 (Capcom 2002), THE SUFFERING (Surreal Software 2004) und HAUNTING GROUND (Capcom 2005); er fand »[…] a merging of subject and object, a pleasurable sense of wholeness and union, the erosion of distinctions between self and other, suggesting regression to a pre-Oedipal state of being and consciousness. The horror genre's preoccupation with womb-like spaces and monstrous mother figures corresponds with the visual and symbolic construction of videogame worlds as ›maternal caves.‹ Vast gothic structures featuring scenes of bloody dismemberment, patrolled by castrating monsters, reinforces this impression […].« (Kirkland 2009, S. 75)

13 Ein überwundenes Realitätsverständnis ist nach Freud beispielsweise die Überzeugung, bloßes Wünschen könne reale Veränderungen hervorrufen. Er beschreibt den Fall eines Patienten, der einem Rivalen wünschte, es möge ihn der Schlag treffen; als der Rivale tatsächlich einen Schlaganfall erlitt, war das für den Patienten ein unheimliches Erlebnis. Als literarisches Beispiel führt Freud E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* (1816) auf: Das motivische Herausreißen der Augen riefe eine verdrängte Kastrationsvorstellung wach und erzeuge so das Gefühl des Unheimlichen.

eignisse vorfallen lässt, die in der Wirklichkeit nicht oder nur sehr selten zur Erfahrung gekommen wären. Er verrät uns dann gewissermaßen an unseren für überwunden gehaltenen Aberglauben, er betrügt uns, indem er uns die gemeine Wirklichkeit verspricht und dann doch über diese hinausgeht. Ebd.)

Demzufolge spielen *Horror Games* oft an vertrauten, real wirkenden Orten, in die das Unheimliche einbricht: »A gamer feels both at home and like a stranger in the horror realm.« (Perron 2018, S. 321) Ein klassisches Beispiel hierfür sind die *Haunted Houses*, Familienhäuser, in denen übernatürliche Gestalten ihr Unwesen treiben (und die oft Repräsentanten verdrängter Geheimnisse sind)[14] – tatsächlich tragen die wohl ersten *Horror Games* der Spielegeschichte (Wolf, M. J. 2015; Luke 2016) die Namen MYSTERY HOUSE (On-Line Systems 1979) und HAUNTED HOUSE (Atari Inc. 1982). Mit dem Unheimlichen als basales Element versuchten spätere Vertreter des Genres die mentale Verfassung ihrer Protagonist:innen vielfältig einzubinden.[15]

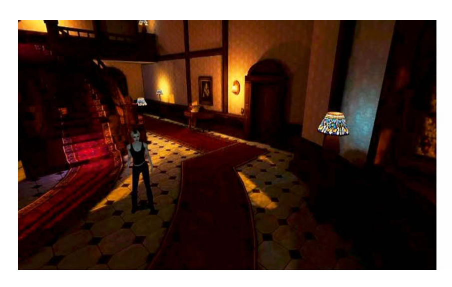
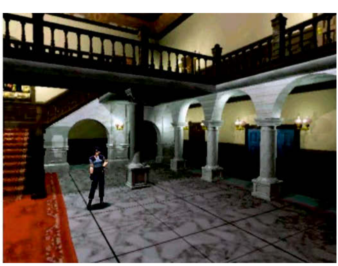
2.2.1 Quantifizierte Psyche

Haunted-House-Titel wie ALONE IN THE DARK (Infogrames 1992) und RESIDENT EVIL (Capcom 1996) setzen auf Schockeffekte, die vor allem auf eine spontane körperliche Reaktion der Spielenden abzielen: Über den Schreck wird ein neuro-motorischer Abwehrreflex evoziert (Zusammenzucken durch Muskelkontraktion, Zukneifen der Augen, veränderter Herzrhythmus etc.),

14 Freuds etymologischer Analyse des Wortes *unheimlich* zufolge entwickelte es sich als Gegenteil zu *heimlich*, *heimisch*, *vertraut* und dem Wort *heim* mit der Bedeutung von *Haus*, *Wohnort* und *Heimat*. Neben dem *zum Hause Gehörigen* und *Vertrauten* weist das Wort *heimlich* auch auf das *Verbergen im Haus* und damit auf ein Geheimnis hin. Auch Heidegger sieht *unheimlich* als gegensätzlich zu einem »Wohnen bei…, Vertrautsein mit…« (Heidegger 1967, S. 188) an, die er als Elemente des *In-Seins* definiert. Nach ihm meint *Unheimlichkeit* immer auch das »Nicht-zuhause-sein« (ebd., S. 189), bei dem das Dasein in der Angst aus der alltäglichen Vertrautheit gerissen wird.

15 In ihrer Analyse von RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD (Capcom 2017) zeigen McGreevy, Fawcett & Ouellette (2020) auf, wie hier das von einem psychotropen Schimmelpilz befallene ›Spukhaus‹ selbst eine direkte, persönliche Erfahrung von Infektion und (neurologischer) Krankheit über die Metonymie von Haus und Körper gestattet. Dabei wird über die historisch gewachsene Verknüpfung zwischen Weiblichkeit und Pilzinfektion eine problematische Repräsentation fortgeschrieben, die den weiblichen Körper als krank objektifiziert.

Abbildung 2: Der Eingangsbereich der Haunted Houses in ETERNAL DARKNESS (links) und RESIDENT EVIL (rechts). (Die native Auflösung der Spiele wurde über einen Emulator erhöht.)

nur eventuell bleibt der durchlebte Spielmoment, dann als angstvolle Erinnerung, im Gedächtnis erhalten.[16] Wirken sich diese Spielmomente auf den Avatar nur indirekt aus (wenn der Schreck zu einer verzögerten Eingabe durch den:die Spieler:in führt und der Avatar bspw. dadurch verwundet wird) und sind somit ausschließlich physisch markiert, integriert erstmals ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM (Silicon Knights 2002; von nun an als ETERNAL DARKNESS bezeichnet) die mentale Gesundheit des inkorporierten Avatars als spielmechanisch zentrales Element. Die Handlung des *Survival Horror Games*[17] beginnt im Jahre 2000 in einem alten Herrenhaus (der Eingangsbereich erinnert frappierend an die *Spencer-Villa* aus RESIDENT EVIL, siehe Abbildung 2), dessen Besitzer, Edward Roivas, brutal ermordet wurde. Die erste steuerbare Figur ist seine Enkelin Alexandra Roivas, die in

16 Ein Beispiel hierfür, das sich in vielen Köpfen und auch der Spielehistorie eingeschrieben hat, ist der Hund, der in RESIDENT EVIL zu Spielbeginn unerwartet durch ein Fenster springt und die Spielfigur direkt attackiert.

17 Der Begriff *Survival Horror* wurde durch *Capcom* geprägt, auf dem Ladebildschirm von RESIDENT EVIL wurde die Nachricht »You have once again entered/the world of survival horror./Good luck!« eingeblendet; die Bezeichnung setzte sich auch in der Spielerezension durch und steht für einen spezifischen Typ *Third-Person-Action-Adventure* (manchmal findet auch die *First-Person*-Perspektive Verwendung), bei dem die Erkundung eines oder mehrerer Orte im Vordergrund steht, wobei sich Kampf- und Rätselpassagen ablösen. Typischerweise ist die Avatarfigur, die die Spielenden steuern, nahezu ungeschützt der feindlichen Umgebung ausgesetzt, in der sie mit Hilfe limitierter Ressourcen überleben muss. Die *Survival Horror Games* zählen zu der breiteren Kategorie der *Horror Games*. (Vgl. Perron 2018)

einem geheimen Raum des Anwesens das *Tome of Eternal Darkness* findet – ein in Menschenhaut und -knochen gebundenes Buch, in dem die Geschichten elf unterschiedlicher Charaktere aus unterschiedlichen Epochen niedergeschrieben sind. Im Spielverlauf steuert man schließlich alle Charaktere durch ihr Kapitel, verbunden durch die Rahmenhandlung um Alexandra.

Hebt sich ETERNAL DARKNESS schon dadurch von zeitgenössischen *Survival Horror Games* ab, stellt das *Sanity System*, das die geistige Gesundheit der jeweiligen Avatarfigur vielfältig in das Gameplay mit einbezieht, ein absolutes Novum dar,[18] das sich *Nintendo* sogar patentieren ließ; die Patentbeschreibung des *Sanity System* lautet folgendermaßen:

> A video game and game system incorporating a game character's sanity level that is affected by occurrences in the game such as encountering a game creature or gruesome situation. A character's sanity level is modified by an amount determined based on a character reaction to the occurrence such as taking a rest or slowing game progress and/or an amount of character preparation. That is, if a character is prepared for the particular occurrence, the occurrence may have little or no affect on the character's sanity level. As the character's sanity level decreases, game play is effected such as by controlling game effects, audio effects, creating hallucinations and the like. In this context. [sic!] the same game can be played differently each time it is played. (United States Patent 2005)

Bei ETERNAL DARKNESS gibt ein eingeblendetes *Sanity Meter* die geistige Gesundheit an, die sinkt, wenn die Avatarfigur von einem Gegner entdeckt wird, die Effekte zunehmender *Insanity* zeigen Auswirkungen auf mehreren Ebenen. Zunächst werden Subjektivierungsstrategien eingesetzt, die verdeutlichen, dass es sich bei der Spielwelt um »[…] das Ergebnis einer mentalen, an ein wahrnehmendes Subjekt gebundene Syntheseleistung [handelt], ein Zusammendenken disparater Elemente als vorgestellte räumliche Einheit.« (Schmidt 2012, S. 42) So wird der Kamerawinkel bei sinkendem *Sanity Meter* zunehmend schiefer, auditiv begleitet von Flüstern und Schreien.

---

18 Auch der *Third-Person-Shooter* AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment 2000) blendet bereits eine Messskala für *Sanity* dauerhaft ein, die aber in jeder Hinsicht einer genretypischen Health-Anzeige entspricht – sie sinkt durch Gegnertreffer und ist sie leer, muss ab dem letzten gespeicherten Spielstand weitergespielt werden. Weitere Ausführungen in der Analyse des Spiels in Kapitel 2.3.3, Teil III.

Darüber hinaus kommt es zu Manipulationen der Spielumgebung (u.a. blutende Gemälde, Dämonen lösen sich beim Näherkommen auf), Einschränkungen der Fähigkeiten des Avatars (Zaubersprüche werden zwar initiiert, führen aber zu einer Explosion), *Mind-Perception*-Szenen, die das Spielgeschehen komplett überlagern (ohne Transitionsmarkierung lässt sich bspw. der Avatar nicht mehr steuern oder er versinkt scheinbar im Boden) und ›gefälschten‹ Fehlermeldungen. (Beil 2010a, S. 242) Letztere Effekte sprengen dabei den diegetischen Rahmen (ebd., S. 243): Eine Systemfehlermeldung gibt an, dass der Controller entfernt wurde, eine andere weist auf ein (vermeintliches) Speicherproblem hin, das zum Löschen der Spielstände führt. Die technische Ebene der Spielerfahrung rückt durch die vorgetäuschte Funktionsstörung in den Fokus, was die intradiegetische Verunsicherung in der Wahrnehmung vermeintlich ›realer‹ Gegebenheiten auf die Spielenden überträgt.

Trotz der Ausweitung der Spielmechanik durch den Einbezug der mentalen Verfassung bleibt ETERNAL DARKNESS den *Horror Games* stark verhaftet. Das *Sanity Meter* dient nicht etwa einer differenzierten Darstellung der Charaktere, sondern betont vielmehr das Freudsche Unheimliche, das intrusiv die als gesund präsentierte ›reale‹ Welt bedroht – messbar gemacht durch eine Skala, deren Negativbereich dem halluzinatorischen Zustand entspricht. Schon die ableistische Bezeichnung, die ein Abdriften in den ›Wahnsinn‹[19] (*Insanity*) impliziert, zeugt nicht von einer am Schicksal der unter Extremsituationen Leidenden ausgerichteten Spielgestaltung, die damit eher Klischees des ›Verrücktseins‹ bedient und am reinen Schockerlebnis interessiert ist:

> These representations are as harmful as they are common. […] Developers perpetuate the societal disparity that breeds harmful stigma when they resort to generic, undefined, almost pseudo-mystical ›insanity.‹ […] Not only does this type of portrayal discourage the public at large from seeking further understanding, it also reinforces the idea that those who suffer from mental illness are broken, defective or otherwise ›different.‹ (Lindsey 2014)

19 Der Begriff des ›Wahnsinns‹ hielt sich lange in den Sozial-, Kultur und Medizinwissenschaften aufrecht. Er beruht auf einer Unterteilung in ›Geisteskrankheiten‹, die pathologische Ursachen hätten und die, bei denen solche nicht nachweisbar seien. (Vgl. Busfield 2014) Dabei bestimmten vor allem gesellschaftliche Konventionen, was als ›wahnsinnig‹ angesehen wurde (die Abweichung von sozialen Normen), was die nach heutigem Forschungsstand nicht aufrecht zu erhaltende Abgrenzung organischer und nicht organischer Auslöser psychischer Symptomatiken noch weiter verwässert. (Ebd.)

Zwar können die Auswirkungen eines niedrigen *Sanity*-Wertes auf die Wahrnehmung der Spielwelt auch die Gewichtigkeit einer mentalen Erkrankung für die Betroffenen transportieren,

> [but] it does so by suggesting that mental illness sufferers are somehow damaged; that their perception is untrustworthy and not representative of what things are ›really‹ like, that their experience of reality is somehow less valid than that of ›sane‹ people. These characters are dehumanized, portrayed as mental disorders embodied and wrapped in ostensibly human packaging. Neuroatypicalilty cannot possibly be reconciled as just one of an infinite number of characteristics that comprise a holistically constructed person. (Ebd.)

Auch andere *Survival Horror Games*, die nach ETERNAL DARKNESS erscheinen, bilden die geistige Gesundheit ihrer Protagonist:innen über dem *Sanity System* ähnelnde Gameplay-Mechaniken ab, erreichen jedoch nicht dessen spielmechanische Komplexität. CLOCK TOWER 3 (Capcom 2002) blendet ein *Panic Meter* ein, das sich füllt, wenn die Avatarfigur, ein 14jähriges Mädchen namens Alyssa, einem gegnerischen Angriff nur knapp entkommt. Das führt schließlich zu einem Panikmodus, in dem Alyssa ziellos herumläuft und nur noch schwer durch die Spielenden steuerbar ist, manchmal erstarrt sie vollständig im Angesicht eines Gegners. Um Panik zu vermeiden, kann Alyssa mit diversen Items den Paniklevel herabsenken oder versuchen davonzurennen und sich zu verstecken.

Ganz gegenteilig funktioniert das *Sanity System* von THE SUFFERING: TIES THAT BIND (Surreal Software 2005): Das eingeblendete *Insanity Meter* füllt sich durch das Töten von Feinden, bis es zu pulsieren beginnt. Nun kann sich der Avatar in ein »raging beast« (so die Spielanleitung) verwandeln, wodurch seine Resistenz gegenüber Angriffen steigt und Spezialattacken ausgelöst werden können.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH (Headfirst Productions 2005) verzichtet vollständig auf eine eingeblendete Messskala als *On-Screen*-Element,[20] aber ein dynamisches *Sanity System* führt zu Halluzi-

20 Nach Chefdesigner Chris Gray sollten im Unterschied zu ETERNAL DARKNESS bewusst weder ein *Sanity Meter* eingeblendet werden, noch sollten extradiegetische *Insanity*-Effekte daran erinnern, dass man ein Spiel spielt. Ist das zwar aus Entwickler:innenperspektive eine wünschenswerte Vorstellung, zeigt die Spieleforschung auf, dass eine solche vollständige Immersion nicht möglich, vielleicht auch gar nicht erstrebenswert

nationen, Paranoia, Panikattacken und anderen Zuständen, die audiovisuell (verschwommene Sicht, wackelnde Kamera, hörbarer Herzschlag/Atem u.ä.) und über die Steuerbarkeit des Avatars (sensitive oder unkontrollierte/langsamere Bewegungen) vermittelt werden; ab einem bestimmten Punkt wird gar eine Suizidanimation des Charakters ausgelöst. Die geistige Gesundheit kann durch das Auffinden heiliger Stätten (*sanctuaries*) oder durch das Besiegen von Feinden zurückgewonnen werden.

2.2.2 Auf Schleichwegen

Fünf Jahre nach dem Erscheinen der genannten Titel lässt AMNESIA: THE DARK DESCENT (Frictional Games 2010; von nun an als AMNESIA bezeichnet) das *Sanity System* wieder aufleben. Wechselte bereits CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH von der *Third-Person-* in eine *First-Person-*Perspektive, entfernt sich AMNESIA mit dem Verzicht auf Waffen – und damit auf jegliche Art von Kampfelementen – noch weiter von den Ursprüngen des *Survival Horrors*: »Instead of proposing an agonistic progression like first- or third-person shooters in which a player-character always points a weapon at what they look at, the disarmament underscores the relation of a gamer with the unnerving environment they can interact with.« (Perron 2018, S. 235) Die Umgebung, in der die Avatarfigur – der unter Amnesie leidende Daniel – zu sich kommt, ist ein altes, verfallenes Schloss. Die Hintergrundgeschichte wird über in der Umgebung verteilte Notizen erzählt, die erste gibt einen wichtigen Hinweis, auch für das Gameplay: »One last thing. A shadow is following you. It's a living nightmare – breaking down reality. I have tried everything and there is no way to fight back. You need to escape it as long as you can.«

Doch nicht nur der verfolgende Schatten stellt eine Bedrohung dar, sondern auch die Dunkelheit, in der Daniel sich verstecken könnte: Ebenso wie das Betrachten der Schattengestalt senkt sie den *Sanity Level* ab, der auf dem

---

ist: »Part of the enjoyment of watching a horror film or playing a soldier in a first person shooter may stem from the very fact that these experiences do indeed differ from what they would be in the ›risky, moody real world‹ where we are much more vulnerable: it is arguably our lack of embodiment that forms the basis of the appeal. The distance between our bodies and the activities that occur on screen is important to maintain and attempts to replicate our embodied experiences of the real world are in danger of overlooking this.« (Farrow & Iacovides 2014, S. 231) Trotzdem kann ein Verzicht auf *HUD-Display*-Elemente die Bindung an den Avatar und die Spielwelt stärken, wie die Analyse zu HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) zeigen wird.

Inventarbildschirm durch die Abbildung eines Nervensystems repräsentiert wird.[21]

Das Gehirn scheint somit von einer zersetzenden Krankheit befallen bzw. krankhaft verändert zu sein – was dem historisch gewachsenen Konstrukt von ›Wahnsinn‹ dahingehend entspricht, dass die geistige Gesundheit des Avatars auf einer explizit organischen Ebene als Defekt verhandelt wird. Sie wird in der Spielwelt audiovisuell in Form von Halluzinationen externalisiert und äußert sich spielmechanisch in eingeschränkter Sicht und Bewegungsfähigkeit.[22] *Sanity* muss also in AMNESIA wie eine knappe Ressource verwaltet werden, kombiniert mit dem Management des limitierten Ölvorrats für die überlebensnotwendige Lampe,[23] zentriert sich die Spielmechanik auf Schleichen, Verstecken und Fliehen.[24]

Der Erfolg inspirierte eine ganze Reihe von ähnlich funktionierenden *Horror Games*, die sich als Gegenpol zu kampffokussierten Spieltiteln positionierten, wodurch sich ein *antipodal cluster* (Perron 2018) herausbildete. Die

---

21 Die Abbildung ins Inventar zu verlagern und die *Sanity* nicht in Form eines Statusbalkens zu zeigen, war eine bewusste Design-Entscheidung, wie der *Creative Director* von AMNESIA, Thomas Grip, beschreibt: »In a more action-oriented game, getting a good idea of the current status of a stat can be good both for getting good gameplay dynamics and for upping the tension (think how tense a fighting game can be when one of the player's health is close to zero). But horror is slower-paced. It is less about making tactics based on information and more about flailing in the dark, having panicky reactions as things happen. This type of meter provides feedback that accommodates this type of play. The visuals of a brain slowly rotting, combined with a textual description of the protagonist's current state, is enough for the player to get invested in the current state of affairs – but not enough for them to be able to craft any advanced strategies from it.« (Grip 2014)

22 Die gesamte Spieldynamik zielt darauf ab, die Spielenden im Glauben zu lassen, sie wären jederzeit einer Gefahr ausgesetzt; faktisch jedoch kann man niemals sterben: Ist der *Sanity Meter* vollständig geleert, bricht die Avatarfigur zwar zusammen, erholt sich anschließend aber wieder und das Spiel kann fortgesetzt werden.

23 Federico Alvarez Igarzábal betont die Bedeutung des Inventar- und Ressourcen-Managements für die Erzeugung eines Angstgefühls in den *Survival Horror Games* am Beispiel von RESIDENT EVIL. Durch die ständige Überlegung, welche Gegenstände bereits gefunden wurden oder wann diese eventuell wieder zu finden sind, spielen zeitliche Überlegungen eine wichtige Rolle bei der Planung der Vorgehensweise. (Igarzábal 2018, S. 193ff.)

24 Eine Mechanik, die von Kritiker:innen und Spieler:innen gleichermaßen positiv angenommen wurde und zu hohen Verkaufszahlen führte. Im Juli 2011 wurden bereits 350.000 Kopien verkauft, was die Erwartungen des Studios weit übertraf. (Grip 2011)

SLENDER-Reihe,[25] OUTLAST (Red Barrels 2013), ALIEN: ISOLATION (Creative Assembly 2014) und LAYERS OF FEAR (Bloober Team 2016) bieten unheimliche Szenarien und oft einen oder mehrere Antagonist:innen, denen es zu entfliehen gilt, da man bei einer Konfrontation wenig bis keine Chancen hat zu überleben.

Gerade LAYERS OF FEAR zeigt dabei eine stilistische Nähe zu den *Mind-Game-Movies* (mit denen sich das nächste Kapitel näher beschäftigt): Durch die konsequente Ausnutzung des diegetischen *Blind Space* werden unzuverlässige Räume kreiert (nach der Drehung des Avatars steht dieser plötzlich in einem anderen Raum; Türen tauchen auf und verschwinden), die Spielenden durch das immersive Dispositiv in die Irre geführt. (Vgl. Runzheimer 2020) So wird die mentale Verfassung des Protagonisten – ein Maler, den die gewaltvollen Ereignisse um den Suizid seiner Frau traumatisierten und der diese Ereignisse erneut durchlebt – in das Gameplay integriert. Die subjektivierte Perspektive wird unterstützt durch die niemals statisch verharrende Kamera, die, neben den unzähligen in der Spielumgebung verteilten Weinflaschen, auf den Alkoholismus des Protagonisten verweisen. Obwohl also innere Vorgänge externalisiert und dadurch in den Fokus gerückt werden, ist dies eine durchaus problematische Darstellung: »[O]ne should not neglect the problematic fact that the image of alcoholism, psychosis, and depression the narrative constructs suggests that the protagonist's desecrating acts are a direct result of his mental state, offering a rather reductive, clichéd, and harmful concept of mental instability.« (Beyvers 2020, S. 183)

OUTLAST, das in einer psychiatrischen Klinik spielt, stigmatisiert mental Erkrankte sogar mehrfach: Die Klinikinsass:innen sind körperlich deformiert, gewaltsam und verhalten sich wenig intelligent (erst gegen Ende des Spiels stellen sie sich als Opfer sadistischer Experimente heraus).[26] Ihre abjekten (also abstoßenden) Verhaltensmuster rufen bei den Spielenden ein Unwohlsein hervor. (Simon 2020, S. 194)

25 SLENDER: THE EIGHT PAGES (Parsec Productions 2012), HAUNT: THE REAL SLENDER (ParanormalDev 2012), SLENDER'S WOODS (Eddy Zykov 2012), SLENDER: THE ARRIVAL (Blue Isle Studios/Parsec Productions 2013).

26 Psychiatrische Institutionen sind ein etabliertes, stetig wiederkehrendes Setting kultureller Erzählungen, vor allem des Horror-Genres, das oft einhergeht mit stigmatisierenden Repräsentationen von Patient:innen, Mitarbeiter:innen und auch diversen Therapieformen (wie die Elektrokonvulsionstherapie und die transorbitale Lobotomie), deren therapeutischer Zweck hinter ihre Funktion als Straf- und Folterinstrument zurücktritt. (Vgl. Simond 2020)

Betrachtet werden sie, aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit, vorwiegend durch die mit einer Nachtsichtfunktion ausgestatte Kamera des Protagonisten. Aufgrund der *First-Person*-Perspektive werfen wir mit ihm einen dehumanisierenden, objektifizierenden Blick auf das Unheimliche, das hier psychisch Kranke mit dem Ungesunden gleichsetzt und entfremdet.[27]

Durchgehend findet sich jedoch, abgesehen von den genannten Beispielen, im *antipodal cluster* eine Repräsentation mentaler Zustände nur noch peripher – etwa auditiv markiert durch einen in Stresssituationen hörbaren Atem, der auf die Anspannung des gespielten Charakters hindeutet. Selbst der Nachfolger von AMNESIA, das 2013 erschienene AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS (The Chinese Room 2013), verzichtete vollständig auf ein *Sanity System*.

Das trifft auch auf den nächsten Titel der Entwickler:innen zu, der allerdings beim *world building* einen anderen Pfad beschreitet. In SOMA (Frictional Games 2015) findet sich der Protagonist Simon Jarrett während eines Gehirnscans plötzlich in einer futuristischen Unterwasserstation voller Maschinenwesen wieder. Die Narration eröffnet die Möglichkeit, dass die Untersuchung Simons Wahrnehmung der Welt und seine Erinnerung zu großen Teilen beeinflusst oder sich die gesamte Handlung gar nur in seiner Vorstellung abspielt. Wo in den bisher genannten Spielen die Charaktere über die Begegnung mit dem Unheimlichen ihren Bezug zu einer objektiven Realität zunehmend verlieren, wird in SOMA diese vermeintliche Objektivität an sich in Frage gestellt – das Subjekt ist sich selbst unheimlich. Vertraute Denkmuster werden fremd, da sie nicht mehr mit der Situation in Einklang zu bringen sind. Die bei den Subjektivierungsstrategien angesprochene mentale Syntheseleistung der Wahrnehmung produziert nicht nur Störbilder, sondern verhindert räumliche Einheit an sich. Dieser *psychologische Horror* zeigt den Geisteszustand (*state of mind*) nicht abgegrenzt von seiner (Um-)Welt, sondern als deren Fundament und erweist sich als exemplarisch für eine weitaus komplexere Repräsentation auch von Trauma.

---

27 Das auch in einer psychiatrischen Klinik verortete THE TOWN OF LIGHT (LKA 2016) hingegen kehrt diese Repräsentation um und nimmt einen ›subjektivierten‹ Blick auf Patient:innen ein, wie in Kapitel 3.4.4, Teil IV ausgeführt.

2.2.3 Unzuverlässige Welten

Sind bereits viele der in *Horror Games* eingesetzten *Insanity*-Effekte dem Medium Film entlehnt,[28] zeigen sich auch bei den *Psychological Horror Games* Regelmäßigkeiten, die bei den sogenannten *Mind-Game-Movies* wiederzufinden sind. Thomas Elsaesser beschreibt diese nicht als Genre oder Kategorie, sondern als Tendenz, die primär in moderneren Hollywood-Produktionen seit der Jahrtausendwende zu verzeichnen sei:[29]

> It comprises movies that are ›playing games‹, and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her) […]. Other films of the mind-game tendency put the emphasis on ›mind‹: they feature central characters whose mental condition is extreme, unstable, or pathological; yet instead of being examples of case studies, their ways of seeing, interaction with other characters, and their ›being in the world‹ are presented as normal. The films thus once more ›play games‹ with the audience's (and the characters') perception of reality: they oblige one to choose between seemingly equally valid, but ultimately incompatible ›realities‹ or ›multiverses.‹ (Elsaesser 2009, S. 14f.)

Bei den *Mind-Game-Movies* wird nicht nur der Hauptcharakter – früher oder später in der Filmhandlung – als unzuverlässig markiert, die »[…]Unzuverlässigkeit ist Aspekt der narrativen Vermittlung oder Grundcharakteristikum der dargestellten Filmwelt selbst.« (Schmidt 2012, S. 42) Für entsprechende räumliche und erzähllogische Paradoxien im Computerspiel schlägt Benjamin Beil (2010a) dem Begriff der *Mindscape* vor. Eine *Mindscape* zeichnet sich durch eine Vermischung von ›realen‹ und mentalen Welten aus, einem Wechselspiel aus räumlich konsistenten und inkonsistenten Abschnitten. Sie entstehen als komplex inszenierte Schnittstelle zwischen der momentan sowie echtzeitig erlebten Welt einer Figur und deren Erinnerungswelt, wobei der Erinnerungsvorgang die Aktualisierung eines im Gedächtnis der Figur gespeicherten, abrufbaren, virtuell vorhandenen Bildes bedeutet. Dieses Erinnerungsbild kann nun die jetztzeitige Wahrnehmung überlagern und schafft

28 Siehe dazu Nitsche 2008; exemplarisch sei die sich zunehmend neigende Kamera bei ETERNAL DARKNESS genannt.

29 Auch im Serienbereich lassen sich Beispiele finden: So weist der Plot von MR. ROBOT (2015-2019), vor allem in der ersten Staffel, große Parallelen zu FIGHT CLUB (Fincher 1999) auf, einem prototypischen *Mind-Game-Movie*.

so über binnensubjektive Vorgänge die Struktur der *Mindscape*: Es wird zwar auf konventionalisierte Raumdarstellungen zurückgegriffen, die aber nicht mehr zu einer kontinuierlichen Raumvorstellung verknüpft werden; das »[…] generiert ein neues Regel-Set, das irreale und reale Elemente räumlich neu zusammenführt.« (Beil 2010b)

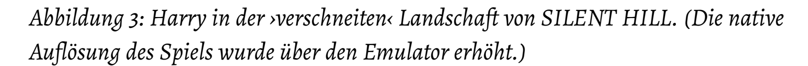
Werden die dadurch entstehenden gestalterischen Möglichkeiten im Film thematisch genutzt für eine Beschäftigung mit Identität, Vergangenheit, Trauma und Gedächtnis (Elsaesser & Hagener 2011), zeigt sich diese Tendenz auch bei Computerspielen, die konzeptuell *Mindscapes* einbinden und psychologisierend die mentalen Innenwelten ihrer Protagonist:innen in den sie umgebenden Raum externalisieren.

2.2.3.1 Silent Hill

Eines der ersten Computerspiele, das explizit auf psychologischen Horror in einer Spielwelt als *Mindscape* setzte, ist SILENT HILL (Konami 1999). Zur gleichnamigen Stadt fährt der Hautprotagonist Harry Mason zu Beginn des Spiels mit seiner Adoptivtochter Cheryl. Fast am Ziel angekommen, muss er einem jungen Mädchen auf der Straße ausweichen, sein Auto überschlägt sich und Harry wird ohnmächtig. Als er wieder zu Bewusstsein kommt, ist Cheryl verschwunden. Harry begibt sich nun in Silent Hill auf die Suche nach ihr. In der Stadt schneit es jahreszeituntypisch fast durchgehend (Abbildung 3), sie ist verlassen bis auf wenige Personen sowie monströse Kreaturen, die Harry immer wieder attackieren. Auf ein sirenenartiges Alarmsignal hin verändert sich die komplette Umgebung und weicht einer rot-braunen, verrosteten, von metallischen Apparaturen durchzogenen Parallelwelt.[30] Die Spielmechanik hat Perron treffend als *survival terror* (2012, S. 32) bezeichnet: Sie geht über punktuelle Momente des Horrors hinaus und erzeugt ein durchgehendes Unbehagen, Angst, eben Terror, ohne den Spielenden die Möglichkeit zum Aufatmen zu lassen. Eine dynamische Kamera folgt Harry aus der *Third-Person*-Perspektive und nimmt oft desorientierende Perspektiven ein. Harry selbst ist Zivilist ohne eine spezielle Ausbildung, somit kommt er nach kurzem Sprint außer Atem und das ungenaue Zielsystem spiegelt seine unzureichenden Waffenkenntnisse und Kampferfahrung wider. Der Verzicht auf ein

30 Stilistisch ähnelt diese der ›Hölle‹, der Zenobiten-Dimension in der Verfilmung von Clive Barkers HELLRAISER: DAS TOR ZUR HÖLLE (1987).

HUD-Display, die durch den Nebel eingeschränkte Sicht,[31] der oft notwendige Einsatz einer Taschenlampe und die dissonante Soundkulisse erzeugen das stetige Gefühl des Ausgeliefertseins und der Bedrohung.


Abbildung 3: Harry in der ›verschneiten‹ Landschaft von SILENT HILL. (Die native Auflösung des Spiels wurde über den Emulator erhöht.)



Nach und nach erschließen sich Harry und den Spielenden die Hintergründe der mysteriösen Vorgänge: Cheryl ist eine Art ›Seelenteil‹ von Alessa (sie erschien auf der Straße, was zu dem Autounfall führte), die in Silent Hill aufwuchs; aufgrund ihrer enormen psychischen Kräfte wurde sie in der Schule gleichsam ausgegrenzt und gefürchtet.[32] Sieben Jahre vor der Spielhandlung wurde ein kultisches Ritual an ihr durchgeführt, angeleitet durch ihre Mutter, bei dem Alessa lebendig verbrannte. Sie konnte jedoch überleben und liegt seitdem versteckt in einem Krankenhauskeller in Silent Hill im Wachkoma. Alessas Alpträume, die sich mit der unbewältigten Vergangenheit

---

31 …die auch eine technische Notwendigkeit war: Die Hardware der Playstation konnte die für damalige Verhältnisse speicher- und rechenaufwendigen 3D-Welten nur eingeschränkt darstellen.

32 Der Charakter erinnert an Carrie aus Stephen Kings gleichnamigen Roman (1974). Auch Carrie besitzt übersinnliche Fähigkeiten, die sie schließlich, nach einem entwürdigenden und unmenschlichen Streich ihrer Mitschüler:innen, gegen diese einsetzt.

beschäftigen, erschaffen eine traumatische *Mindscape*, eine latente Traumerzählung (vgl. Kapitel 2.1.2, Teil III) mit ihrer eigenen Logik.

Wir betreten also in SILENT HILL mit Harry die kognitive Mikro-Welt eines fremden, mehrfach traumatisierten Traumorganisators, voller – nach Fromm – *zufälliger Symbole*,[33] deren Sinn und Bedeutung zu erschließen zum Spielziel wird. Der Dauerschnee in Silent Hill entpuppt sich als Asche, die nach dem Alarmsignal immer wieder durchbrechende Parallelwelt erinnert an Brandruinen. Blutige Krankenhausbetten und Rollstühle verweisen auf Alessas qualvolle Zeit im Krankenhaus. Ihre Ängste vor bestimmten Insekten und großen Hunden manifestieren sich in den verschiedenen Monstertypen, wie *Floatstinger* (eine gigantische Motte), *Creeper* (ein großer Käfer) und *Worm Head* (eine hundeartige Gestalt mit einem Kopf voller Würmer). Der *Romper*, eine humanoide, sich affenartig bewegende Gestalt und einer der stärksten Gegner in SILENT HILL, steht für Alessas Furcht vor Erwachsenen und ihre Abneigung gegenüber anderen Menschen, die nie positive Bezugspersonen für sie darstellten.[34] Als Repräsentanten einer extremen Traumatisierung bevölkern all diese Figuren die Traumwelt von Silent Hill, um stellvertretend für die ans Bett gefesselte, physisch schwache Alessa Rache zu üben an ihren Peinigern. Diese *Mindscape* bildet demnach die *relational reality* (vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) nicht des von Fromm beschriebenen masochistischen, sondern eines sadomasochistischen Alptraums ab, der den zerstörerischen und schmerzhaften Wunsch auf andere richtet.

2.2.3.2 Silent Hill 2

Der Nachfolgetitel SILENT HILL 2 (Team Silent 2001) verändert das Spielprinzip kaum, beschäftigt sich aber auf der Plot-Ebene noch tiefgehender mit Trauma und dessen subjektbezogene Folgen. Nun begleiten wir James Sunderland nach Silent Hill, der glaubt einen Brief von seiner eigentlich seit drei Jahren verstorbenen Frau Mary erhalten zu haben, in dem sie ihn auffordert,

33 Eines der vier freispielbaren Enden impliziert zwar, dass die gesamte Handlung in Harrys Kopf stattgefunden hat. Dies scheint aber die unwahrscheinlichere Variante zu sein, da sich die Vorkommnisse vor allem um Alessas Schicksal drehen, das Harry vollständig hätte imaginieren müssen. Zudem greift SILENT HILL 3 (Konami Computer 2003), das die Ereignisse des ersten Teils fortsetzt, dieses Ende nicht auf.

34 So die Interpretation der fanbetriebenen Wiki-Seite zu SILENT HILL, abrufbar unter https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_Wiki.

sie dort zu suchen. Es stellt sich heraus, dass die Stadt die Psyche der Besucher:innen ausliest und sich dieser entsprechend verändert.

> […] Silent Hill stands for the mind as an objectively existing concept that is individually modelled by each person's emotional preconditions, struggles and issues – a sort of collective unconscious, maybe, that creates an archetypical infrastructure which is then shaped by a person's personal fears, thoughts and emotions […]. (Rusch 2009, S. 240)

So trifft James auf Menschen, die die Umgebung und die Gestalten in ihr anders oder gar nicht wahrnehmen; wie die junge Angela, die von ihrem Vater sexuell misshandelt wurde und ihren ganz eigenen ›Monstern‹ begegnet. Die Spielenden erleben die Spielwelt jedoch nahezu ausschließlich[35] aus der Sicht von James, der sich mit einer verdrängten traumatischen Erinnerung konfrontiert sieht: Mary litt an einer tödlich verlaufenden Krankheit, die sie sichtbar körperlich zeichnete und während ihres Klinikaufenthaltes zu einer suizidalen Depression führte – sie hielt die ihr nächststehenden Personen emotional auf Abstand und äußerte mehrmals den Wunsch, sterben zu dürfen. James belastete die Situation sehr und er erkrankte an Alkoholismus. Schließlich, als Mary kurz vor ihrem bevorstehenden Tod nach Hause entlassen wurde, erstickte James sie in ihrem Bett mit einem Kissen.[36]

Die kognitive Mikro-Welt von James ist als »spatial metaphor for the mind« (Rusch 2009, S. 240) somit ein masochistischer Alptraum des – wie James sich selbst sieht – Peinigers (und nicht der Gepeinigten wie im ersten Teil von SILENT HILL), durchzogen von Reue, Trauer und dem Entsetzen über die eigenen Handlungen, die repetitiv durchlebt werden. James trifft mehrmals auf Maria, eine Inkarnation von Mary, die seinem geistigen Wunschbild von ihr entspricht[37] und die im Spielverlauf immer wieder getötet wird von einer

---

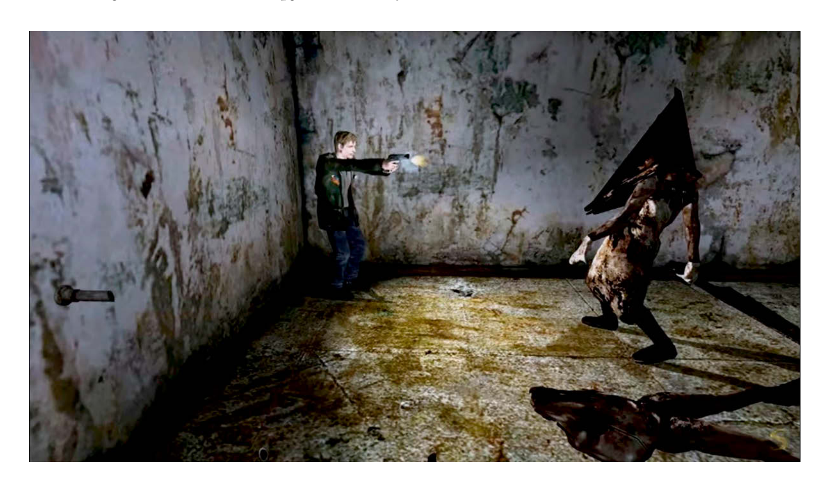
35 Als ›Artefakte‹ finden sich bspw. die *Creeper* aus Alessas Silent Hill auch in James' Alternativversion wieder.

36 James sieht sich selbst beim Mord an seiner Frau auf einem Videoband, das er im *Lakeview Hotel* in Silent Hill vergessen hatte und dort wiederfindet; er verbrachte im Hotel mit Mary eine glückliche Zeit während eines Urlaubs. Eigentlich enthielt das Band harmlose Impressionen ihrer Reise, die Veränderung des Inhalts zeugt von der Subjektivität der Ereignisse in SILENT HILL. Auch im Film LOST HIGHWAY (Lynch 1997) erinnert ein Videoband den Protagonisten an den Mord an seiner Frau. Auf LOST HIGHWAY wird im Kapitel zur DISTRAINT-Reihe (Kapitel 1, Teil V) ausführlicher eingegangen.

37 In *Solaris* von Stanislaw Lem (1961) erschafft ein Planet physische Manifestationen erinnerter Personen, was eine sehr ähnliche Prämisse darstellt. Im Interview erwähnt der

alptraumhaften Gestalt, die zu einem ikonischen Charakter der Spielegeschichte avancierte – dem *Pyramid Head* (Abbildung 4), der auch in anderen SILENT-HILL-Serienteilen wiederkehrte. Die mit einer Schlachterschürze bekleidete Gestalt, deren Kopf ein großes metallisches Dreieck darstellt und die mit einem auf dem Boden schleifenden Messer ausgestattet ist, kann in SILENT HILL 2 im Kampf nicht besiegt werden. Dass der *Pyramid Head* sich nach einigen Treffern zurückzieht, nur um unverhofft an anderer Stelle erneut aufzutauchen, lässt ihn als Repräsentation von James Schuld und Selbsthass erscheinen: »James's resentment is never truly defeated, instead retreating in the shadows to await its turn to strike again when the right time comes.« (Kuznetsova 2017, S. 114)


Abbildung 4: James im Kampf mit dem Pyramid Head in SILENT HILL 2.



Damit verkörpert der *Pyramid Head* außerdem James' unbewussten Wunsch, für den Mord an Mary bestraft zu werden: »He's judgment personified, a sexually dark butcher. And at the same time, he's tormented. It's no

Character Artist Takayoshi Sato dieses Werk jedoch nicht als Einfluss, sondern vielmehr ließ sich das Team ihm zufolge filmisch von Adrian Lynes JACOB'S LADDER (1990), David Lynch, Hitchcock, David Fincher und David Cronenberg inspirieren sowie von den Gemälden von Francis Bacon, Andrew Wyeth und Rembrandt. (IGN 2001) Tatsächlich lässt sich in James' Neuimagination seiner Ehefrau eine weitere Parallele ziehen zu Lynchs LOST HIGHWAY.

coincidence that Silent Hill 2 begins with James looking into a mirror: It's the demons inside us that are the most terrifying.« (Gonzales 2007)[38] Die Selbst-Reflexion ist Ausgangspunkt dieser Reise nach Silent Hill als einem metaphorischen psychotherapeutischen Prozess, bei dem Hindernisse – von gesperrten Straßen, verschlossenen Türen, verwirrenden Puzzeln bis hin zu den Monstern – mentale oder emotionale Blockaden darstellen, die James überwinden muss um an den Kern seines Traumas zu gelangen. (Rusch 2009)

2.3 Gewaltvolle Intrusionen

Das *Mindscape*-Konzept findet sich nicht nur bei den *Horror Games*, auch in anderen Genres ist es oft mit der Repräsentation von Trauma konnotiert. Hier sind zunächst die *Shooter*[39] zu nennen, bei denen sich Titel finden, in denen die *Mindscape* klar abgegrenzt ist von ›extramentalen‹ Abschnitten; sie markiert damit einen Übergang zu einer subjektivierten Introspektive, in Form von Träumen oder traumähnlichen Zuständen. In MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001) werden Frau und Kind des gleichnamigen Protagonisten von Einbrechern ermordet, das Ereignis verfolgt ihn seitdem. In Flashbacks durchlebt Max immer wieder den Moment, als er seine Familie tot auffand.[40] In diesen alptraumhaften Sequenzen navigieren die Spieler:innen Max durch seine Erinnerungen.

So besteht ein Level aus lang gezogenen Fluren des Wohnhauses, die schließlich in eine labyrinthisch verlaufende Blutspur übergehen, welche sich durch eine schwarze Leere zieht; am Ende der Spur befindet sich das

---

38 Tatsächlich entdeckte ein Reddit-User erst 2020 durch eine Aufhellung über Bildbearbeitungsprogramme, dass James den Blick durch den Spiegel auf die Spielenden richtet (Henry 2020) – was neuen Spekulations- und Interpretationsraum bietet. (Walker 2020)

39 Der Genre-Begriff des *Shooters* wird hier sehr weit gefasst und meint Computerspiele, in denen eine Kampfmechanik über andere Mechaniken dominiert, das Sammeln/Verwenden von Waffen und Ausrüstung im Vordergrund steht.

40 Im dritten Teil der Reihe (MAX PAYNE 3, Rockstar 2012) werden die Flashbacks noch stärker eingebunden, immer wieder wird aus der erzählten Jetztzeit in frühere zentrale Lebensereignisse von Max gesprungen, die ›erspielt‹ werden müssen. Zudem dienen *Glitches* als visuelle Markierung der Dysfunktionalität des Protagonisten. (Görgen & Braune 2016)

Kinderzimmer, durchgehend ist das Geschrei des Säuglings zu hören. (Abbildung 5, links) Da die Blutspur hauchdünn ist und Lücken aufweist, über die Max springen muss, ist diese Plattform-Passage, aufgrund der unpräzisen Steuerung, überdurchschnittlich herausfordernd bis nahezu unfair gestaltet.[41] Was spielmechanisch problematisch erscheint, lässt sich aus Trauma-theoretischer Perspektive als Frustration über das Verhaften in der trauma-induzierenden Situation deuten, die auf die Spielenden übertragen wird: »Remedy's decision to make Max's nightmares playable – in fact, annoyingly challenging – means that the player experiences the sensation of being lost for themselves, and encounters the frustration of repeated failure, mirroring Max's emotions.« (Smethurst 2015, S. 44)[42]

Ganz ähnlich sind die halluzinatorischen Träume in MASS EFFECT 3 (Bioware 2012)[43] strukturiert, in denen der Spielcharakter, Commander Shepard, einem Jungen durch einen unübersichtlichen Wald folgt (Abbildung 5, rechts). Shepard ist traumatisiert, weil er den Jungen bei einem Alienangriff auf der Erde nicht retten konnte. In den Flashbacks ist die Bewegung der Avatarfigur verlangsamt, die Steuerung reagiert träge, die Orientierung in der monotonen Landschaft fällt schwer. Der Angst evozierende Erinnerungsraum erweist sich als wiederkehrendes, unzugängliches Introjekt in Shepards Psyche. Buchstäblich ›durchlaufen‹ die Protagonisten in MAX PAYNE und MASS EFFECT 3 also geografisch verwirrende und spielmechanisch frustrierende *Mindscapes* als Externalisierungen halluzinatorischer Intrusionen, die auf ihre PTSD verweisen.[44]

---

41 Hier findet sich Trauma-Repräsentation bereits verknüpft mit Geschicklichkeitspassagen, was zahlreiche *Platformer* als Spielmechanik fortschreiben und ausbauen (siehe Kapitel 3, Teil IV).

42 Neben den *Mindscapes* kann man auch die sonstigen Level, die in einem Film Noir-ähnlichen New Yorker Setting spielen, als Allegorie dafür sehen, wie Max sich selbst und sein Leben wahrnimmt; die Selbstmedikation mit *Painkillern* und seine Überzeugung, alle Personen, die er liebt, seien dazu verdammt zu sterben, vervollständigen das Bild eines an PTSD leidenden Charakters. (Bumbalough & Henze 2016)

43 MASS EFFECT 3 wird hier den *Shootern* zugeordnet, da seine Rollenspielelemente primär dazu dienen, die Fähigkeiten in den Kampfpassagen zu erweitern, die auch den Großteil der Spielzeit einnehmen. Zudem wurde über die Spielereihe das Konzept des *Deckungs-Shooters* etabliert, auf das auch das Leveldesign ausgelegt ist.

44 Zum Zusammenhang zwischen Halluzinationen und PTSD vgl. Brand, Rossell, Bendall & Thomas 2017, Kapitel 2.4.2, Teil II.

Abbildung 5: Die Mindscape-Passagen von MAX PAYNE (links) und MASS EFFECT 3 (rechts).





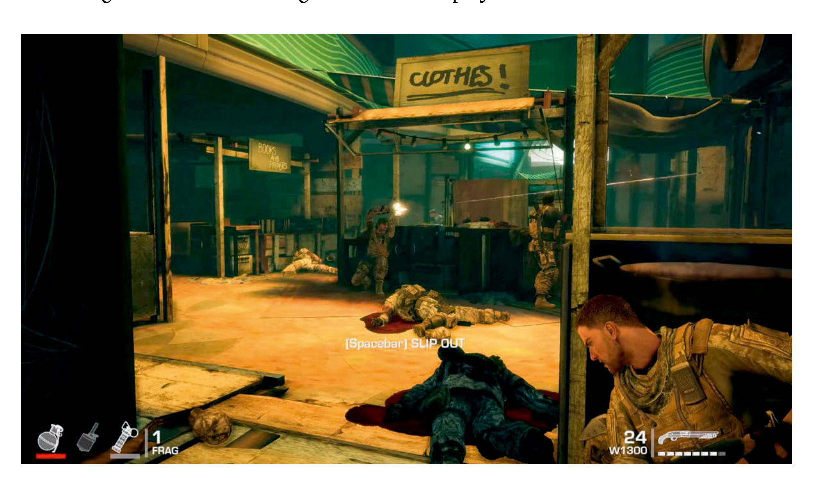
2.3.1 Spec Ops: The Line

Im Gegensatz zu den bisher aufgeführten Beispielen lassen sich bei den *Shootern* auch Trauma repräsentierende Spieletitel finden, bei denen auf eine Transitionsmarkierung verzichtet wird und die *Mindscape* kaum oder nicht trennbar vom ›objektiven‹ Rest der Spielwelt ist: Extra- und intramentale Räume verschmelzen und zeigen damit (traumageprägte) Wahrnehmung als ein gesamtheitlich subjektives Konstrukt. Ähnlich einem *Mind-Game-Movie* ist SPEC OPS: THE LINE (Yager Development 2012) konzipiert. Angelehnt an Joseph Conrads Erzählung *Herz der Finsternis* (1899) und die Verfilmung APOCALYPSE NOW (1979) von Francis Ford Coppola, verlagert das Spiel die Handlung aus dem Dschungel von Vietnam in ein fiktives Dubai, das von mehreren Sandstürmen fast vollständig zerstört wurde. Auf der Suche nach einem verschollen gegangenen Rettungstrupp, angeführt durch Lieutenant Colonel John Konrad, steuern die Spielenden den Soldaten Captain Martin Walker, der von zwei KI-kontrollierten Kameraden begleitet wird. Sie erfahren, dass Konrad und seine Einheit den Befehl verweigert haben, die Stadt und ihre Bewohner aufzugeben und schließlich desertierten. Obwohl das Spiel optisch und spielmechanisch an andere *Military Shooter*[45] erinnert (Abbildung 6), stellt es Motive wie die Faszination für Militär und Gewalt im Spielverlauf immer mehr in Frage.[46]

45 Als Sub-Genre der *Shooter* versuchen die *Military Shooter* »[…] to create or re-create the experience of the player being in military service, to give the player a pseudo-experience of being a soldier.« (Green 2017, S. 17)

46 Dazu Smethurst (2017, S. 214f.): »For example, from very early on in the game, Spec Ops reworks the military shooter tradition of using anonymous Arabs as enemies by pitching US soldiers against US soldiers. […] this prevents the player from othering

Abbildung 6: Das vermeintlich generische Gameplay von SPEC OPS: THE LINE.



Zum Spielende stellt sich heraus, dass Konrad bereits seit mehreren Monaten tot ist. Walker hat dessen Stimme jedoch über weite Strecken seiner Suche als Radiosignal empfangen und meint ihm im Finale leibhaftig gegenüberzustehen. (Abbildung 7) Weite Teile der vermeintlichen Spiel-Wirklichkeit waren also Halluzinationen, hervorgerufen durch Walkers PTSD aufgrund der unmenschlichen Entscheidungen, die er (und mit ihm die Spielenden) zuvor treffen mussten und die unter anderem zu einem Massenmord führten.[47] Hinzu kommt die zunehmende Erkenntnis,

---

the soldiers or treating them as no more than targets in a shooting gallery. Moreover, Walker's mission is often poorly defined, confusing, or contradictory, in a stark contrast to the clear objectives given to players of other military shooters. Most importantly […] it is unclear who the ›good guys‹ in the game are or, indeed, whether there are any good guys at all. As Spec Ops progresses, it gradually becomes apparent that Walker is very far from the stereotypical shooter game action hero who can do no wrong.«

47 In einer eindringlichen Sequenz attackiert Walker zunächst, von einem Laptop aus, vermeintlich gegnerische Truppen. Die Inszenierung erinnert an die Mission *Death From Above* aus CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (Infinity Ward 2007): Aus der Ferne wird über die abstrahierte Ansicht eines Monitors, ausgelöst durch unseren Eingabebefehl, menschliches Leben ausgelöscht. Doch in SPEC OPS: THE LINE begeben wir uns mit Walker und seinen Kameraden anschließend direkt in das bombardierte Areal – nur um feststellen zu müssen, dass wir auf einen Trupp geschossen haben, der

als (imperialistischer) Eindringling eine Dominanz zu verfechten, deren Sinnhaftigkeit nicht mehr gegeben ist:

> Indeed, as Walker proceeds through the ›primitive hostility‹ of the Dubai landscape, which (almost literally) sandblasts away his sense of civilization and military order, he begins to show clear symptoms of suffering from trauma, including hallucinations, delusions of grandeur and invincibility, emotional withdrawal or numbing, and the unbidden repetition of traumatic events. (Smethurst 2015, S. 147)

Die Figur des übermächtigen moralischen Helden wird nicht nur gebrochen, sondern die Berechtigung für sein Vorgehen wird hinterfragt, die schmale Linie (*The Line*!) zwischen Retter und Täter deutlich: »Spec Ops demonstrates to the player how arbitrary and blurred the gap between righteousness and villainy can be, how easily one can slip into the role of perpetrator.«[48] (Smethurst 2017, S. 217)

Wie die *Mind-Game-Movies* folgt SPEC OPS: THE LINE einer »Ästhetik der Überraschung« (Glinka 2014). Wo bei Filmen aber durch die Konventionalisierung der *Mind-Game*-Tendenz die Zuschauer bereits durch die »Erwartung des Unerwarteten« (ebd.) geprägt sind und einen finalen Twist antizipieren, war eine derartige Durchbrechung von Genre-Konventionen bei Computerspielen eher noch ein Novum und traf sicherlich auf eine nicht darauf vorbereitete Spieler:innenschaft.[49] Die Einbindung des Traumas hat hier also ei-

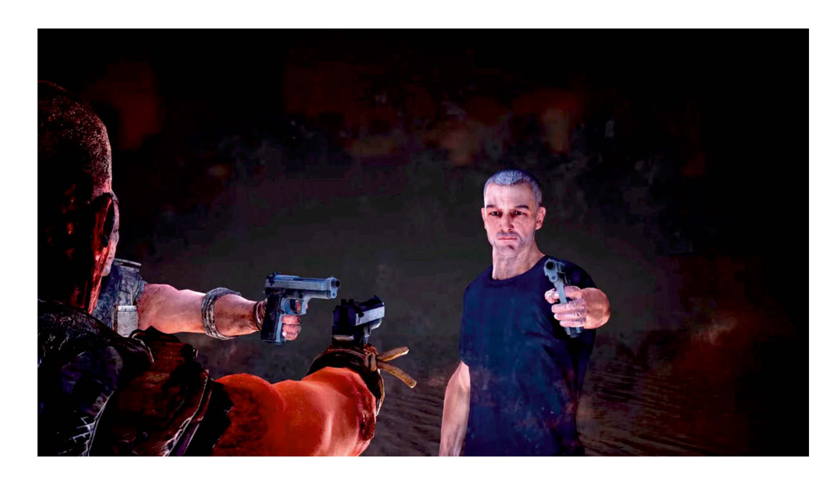
---

Zivilisten aus dem Krisengebiet bringen wollte. Männer, Frauen und Kinder finden wir als grausam entstellte Leichen vor.

48 Die Psychologin Rachel MacNair weist in ihrem Werk*Perpetration-Induced Traumatic Stress: The Psychological Consequences of Killing* (2005) darauf hin, dass es vergleichsweise wenig Studien über die psychologischen Effekte von Trauma in Bezug auf die Verursacher traumatischer Ereignisse gibt. Ihre Forschungsergebnisse legen nahe, dass die Folgesymptomatiken sehr ähnlich sind wie bei den von Gewalttaten Betroffenen: Dissoziation, heftige Stimmungsschwankungen, Vermeidung traumabezogener Stimuli und die ständige mentale Rückkehr zu den Traumaszenen.

49 Nicht nur das Finale, auch viele Design-Entscheidungen wurden deswegen, gerade in der Fachpresse und in Rezeptionen von Spielenden, als weniger gelungen betrachtet – von der innovationsarmen *Shooter*-Mechanik bis hin zu der fehlenden Entscheidungsfreiheit in Schlüsselszenen (siehe bspw. Cowen 2012; Donlan 2012; Meer 2012; Roberts 2014). Gerade die Phosphor-Bomben-Szene folgt dem Prinzip der *denied choices*, das Kuznetsova (2017, S. 46) so formuliert: »[I]ntroducing a possibility for an action and a clear narrative justification for it, but then denying the player any material affordances to carry the action out. The potential reaction of the system to the interaction

Abbildung 7: Walker sieht sich mit Konrad und damit sich selbst konfrontiert im Finale von SPEC OPS: THE LINE.



nen Sensationscharakter – sie dient vor allem der Hinführung zu einem unerwarteten Handlungsmoment, weniger einer an dem Traumatisierten orientierten Darstellung, auch wenn dies vielleicht intendiert war. Erleben wir Walkers Halluzinationserfahrung zunächst als ›Realität‹ mit, führt die narrative Funktionalisierung seiner Traumatisierung zu einer Trennung des Rezeptionserlebnisses von der »[…] Erfahrung des Halluzinierenden, der sie als ununterscheidbaren Teil der Realität erlebt.« (Lahde 2006, S. 68) Die halluzinierende Figur wird unweigerlich als unzuverlässig markiert, denn »das Ziel,

---

is transparent to the player, the results are clearly beneficial, and the game acknowledges this but still refuses the player the opportunity to proceed in the most straightforward way.« Grant Tavinor verteidigt das Konzept der *denied choices* in Bezug auf die letzte ›Mission‹ von THE LAST OF US (Naughty Dog 2013), während der wir medizinisches Personal erschießen müssen, damit die erzählte Geschichte beendet werden kann. Seine Argumentation lässt sich auf SPEC OPS: THE LINE übertragen: »The tension between depicting game play that is satisfactorily interactive, and a narrative that charts a determinate path, is solved then by introducing a forced move into the game, intentionally subverting the interactivity of the game play to make a narrative point. The scene has a kind of quasi-freedom: players are responsible for performing the actions that render the scene, but they have no choice given their desires and the means of action available to them.« (Tavinor 2015, S. 281)

ihre Einschätzung der Situation verständlich und nachvollziehbar zu machen, erfordert zum einen die Vergabe von Falschinformationen über die diegetische Realität und zum anderen die Unterschlagung von Informationen über den faktischen Bewusstseinszustand der Figur, der ja nicht ihrer Eigenwahrnehmung entspricht […].« (Ebd.; Hervorhebung im Original) Walkers pathologischer Zustand, der seine Erinnerung und Identität in Frage stellt, scheint so nicht mehr zu sein als »[…] indication[s] of crisis and uncertainty in the relation of the self with itself and with the world (and by extension: of the spectator with the screen).« (Elsaesser 2009, S. 31)

Die Krise des Subjekts führt der Handlungslogik von SPEC OPS: THE LINE zufolge immer zum Verharren im Trauma, zur Selbstzerstörung und unabdinglichen Auflösung des Ichs – am Ende des Spiels steht die Entscheidung, die eine Hälfte einer ›gebrochenen‹ Psyche zu töten.[50] Dabei wäre auch eine Erweiterung dieser Betrachtungsweise möglich, bei der kognitive Verarbeitungsvorgänge, wie Walkers Halluzinationen, als mentale Reaktionen auf ein Ereignis in einer oder auf eine unzuverlässige Welt an sich gesehen werden – ein produktiver *Coping*-Mechanismus, um einen individuellen Weg der Auseinandersetzung und des Neuzugangs zu schaffen:

> [T]hese apparently damaged minds and bodies are capable of displaying remarkable faculties at times […] Their disability functions as empowerment, and their minds, by seemingly losing control, gain a different kind of relation to the man-made, routinized, or automated surroundings […] This would indicate that ›trauma‹ is not only something that connects a character to his or her past, but also opens up to a future. (Elsaesser 2009, S. 31)

2.3.2 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Noch mehr als SPEC OPS: THE LINE bricht METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (Kojima Productions 2015; von nun an als METAL GEAR SOLID V bezeichnet) mit den Konventionen des *Shooter*-Genres und findet darüber neue Zugänge, Trauma zu repräsentieren. Schon der Spieltitel selbst verweist einerseits auf ein neuronales Phänomen, das Personen Gliedmaße weiterhin spüren lässt, obwohl sie diese verloren haben. Andererseits deutet

50 Es gibt mehrere mögliche Enden: Entweder erschießt Walker sich selbst oder er lässt zu, dass ›Konrad‹ ihn erschießt; alternativ tötet er ›Konrad‹. Die Konfrontation erinnert an das Finale des *Mind-Game-Movies* FIGHT CLUB (Fincher 1999).

er auf psychische Narben hin, die ebenfalls nicht verheilt sind und als Phantom das Bewusstsein durchdringen. Wie in den Serienteilen zuvor, verkörpern die Spielenden Solid Snake, einen kampferfahrenen Veteranen, der nun als *Punished Venom Snake* oder *Big Boss* bekannt ist. Aus einem neunjährigen Koma erwacht, rächt er, an der Spitze einer Söldnereinheit namens *Diamond Dogs*, den Angriff der Geheimorganisation *Cypher* auf seine alte Basis. Im Laufe des Spiels kann Snake eine neue *Motherbase* errichten und ausstatten.

Das Szenario ähnelt zunächst anderen *Military Shootern*, wie diese bietet METAL GEAR SOLID V diverse Instrumente der Kriegsführung – Fern- und Nahkampfwaffen, Equipment im Militärstil, Hubschrauber und Panzer. Die Missionen, die in einer relativ offenen und weitestgehend realistisch gestalteten Spielwelt angesiedelt sind, sehen taktische Ziele wie das Eindringen in gegnerische Stützpunkte vor.[51] (Abbildung 8) Doch die Hauptcharaktere sind allesamt durch ihr von Gewalt durchzogenes Leben gezeichnet, was illustriert, dass eine schnelle Erholung von einer Traumatisierung oft nicht möglich ist – »[…] its lasting effects linger, perhaps for a lifetime.« (Green 2017, S. 51) Amy Green beschreibt in ihrer ausführlichen Analyse zu METAL GEAR SOLID V (2017), die hier nur in Ansätzen wiedergegeben werden kann, den Kern des Spiels als »exploration of pain, both physical and psychological« (ebd., S. 1). Es thematisiert ihr zufolge PTSD sowohl narrativ als auch auf der Bildebene sowie über die Spielmechanik. So verweigert sich die Geschichte einer kohärenten und chronologischen Schilderung von Ereignissen, was der Unsicherheit und dem Unbehagen des Protagonisten hinsichtlich seiner traumatischen Biografie entspricht. Jede Ausübung von Gewalt, die hätte vermieden werden können, wird aufgerechnet als sogenannte *Demon Points*; deren angesammelte Menge bleibt den Spielenden verborgen, als Auswirkung verändert sich jedoch Snakes Äußeres als somatische Externalisierung seiner traumatischen Erlebnisse: Das Schrapnell, das noch in seinem Schädel steckt, wächst ähnlich einem Teufelshorn, sein Gesicht ist von Blut bedeckt, das nicht abgewaschen werden kann.[52]

---

51 Wenn auch ein Markenzeichen des Chefdesigners Hideo Kojima – der krude Humor – an vielen Stellen durchscheint. So kann sich Snake unter einem großen Pappkarton vor feindlichen Blicken schützen.

52 Ebenso lassen sich *Heroism Points* sammeln, die die Effekte der *Demon Points* auf den Körper Snakes umkehren. Hier findet sich, wenn auch im Verborgenen, eine sich zwischen *Sanity Meter* und *Morality Meter* bewegende Mechanik, die ausgerechnet Heldentum als ›Heilung‹ für die Folgen einer traumatisierenden Täter-Rolle setzt und die Erkrankung antagonisiert (wie auch die *Demon Points* diese schon dem Namen nach dä-



Abbildung 8: Snake schleicht sich an einen Gegner heran in METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN.



Besonders eindringlich ist die Eröffnungssequenz von METAL GEAR SOLID V inszeniert. In einem Krankenhaus kommt Snake nach seinem Koma zu Bewusstsein, schwer verwundet und nicht in der Lage sich zu bewegen. Das klaustrophobische Setting dient zwar als Tutorial, das in die wichtigsten Spielmechaniken einführt, schafft dabei aber ein Gefühl der Hilflosigkeit und des Ausgeliefertseins:

> For example, the first thing the player is asked to do by the attending physician is to nod his head. The player can barely do that but nothing else, be-

---

monisieren). Ebenso fragwürdig ist der Umgang mit den, nach Green, ebenfalls unter PTSD leidenden Söldnern der *Diamond Dogs*: Zwar kann man explizit einen Trakt zur Behandlung von PTSD auf der *Motherbase* bauen. Andererseits wird in einem Menü aufgeführt, welche Individuen aggressiv auftreten und aus der Reihe fallen, jederzeit kann man diese entlassen, um die Moral der Gruppe aufrecht zu erhalten: »What matters within the fictional world of the game is camaraderie and each individual soldier's ability to both fit in with life as a Diamond Dog and to freely serve.« (Green 2017, S. 64) Um sozial akzeptiert zu werden und seinen Status zu behalten, müssen also Symptomatiken einer Traumatisierung unterdrückt werden. Die zerstörerischen Auswirkungen eines solchen Anpassungsversuchs hat bereits Freud bei den heimkehrenden Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg festgehalten, seine Erkenntnisse konnten durch die *Embodied Cognitive Science* bestätigt und vertieft werden (siehe Teil II).

> ing too weak to get out of the hospital bed. While this essentially trains the player in the game's controls one step at a time, it also causes the player to feel helpless and undoes expectations that this is merely a war or a more straightforward military-style game. The doctor then slowly reveals what has happened to the player, starting with the revelation that he has been in a coma for nine years. Each traumatic revelation causes the player to hyperventilate or need sedation. This presentation and the player's reaction are in opposition to the doctor providing an unrealistic sustained exposition of the traumatic facts and the player handling all of the revelations at once without any sense of panic or trauma. This opening then leads to further disclosures covering the extent of the player's injuries. He has lost his right eye and left arm below the elbow, and large pieces of shrapnel remain in his body, the most significant of which is a bit of shrapnel protruding from his forehead that will later correlate to the player's Demon status. The player is not embodying, at least at this stage, a strong character – he or she is vulnerable and weak. (Green 2017, S. 76)

Gerade als der Arzt Snake und damit die Spielenden aufklärt, dass er sich aus Schutz vor Verfolgern einer gesichtsverändernden plastischen Operation unterziehen soll,[53] wird er von einer Angreiferin in Militärkleidung getötet, die auch Snake attackiert. Aufgrund seines labilen Zustands ist er nahezu wehrlos und sicherlich durch diese Extremsituation retraumatisiert.[54] Nur mit der Hilfe eines anderen Insassen, dessen Gesicht fast vollständig bandagiert ist, gelingt Snake die Flucht. Die Sequenz besteht aus Passagen, bei denen wir im richtigen Moment eine bestimmte Taste drücken müssen (sog. *Quick Time Events*), sowie Schleichabschnitten und Schießeinlagen.

---

53 Der Arzt lässt Snake sein zukünftiges Aussehen selbst entscheiden. METAL GEAR SOLID V nutzt dazu eine Rollenspielmechanik, die Charaktererstellung: Über zahlreiche Menüs können Attribute wie Haut- und Haarfarbe, Haarwuchs, Augenabstand, Nasengröße etc. justiert werden. Diese zeitaufwendige Prozedur wird kurz darauf ad absurdum geführt – da das Klinikpersonal getötet wird, kommt es nie zu der chirurgischen Maßnahme, Snakes Gesicht bleibt unverändert. Durch das Spiel mit der Genre-Konvention wird vor allem gerade die Erwartungshaltung versierter Spieler:innen unterlaufen, was der intendierten Verunsicherung zu Spielbeginn zuträglich ist.

54 Der Psychologe Yochai Ataria (2015) argumentiert, dass das Entwickeln einer traumatischen Situation mit dem Gefühl korrespondiert, während des intrusiven Ereignisses keine Herrschaft und Kontrolle über den eigenen Körper zu haben oder unter Zwang abgeben zu müssen.

Perspektivisch wechselt das Spiel dabei zwischen der *First-* und *Third-Person*-Ansicht, bei letzterer durchziehen öfter Schlieren das Bild oder es wird komplett schwarz, wenn wir streckenweise das Bewusstsein verlieren:

> The shift to the first person moves the violence in those moments closer to the player's own field of vision, as Snake is not on screen to serve as an extra buffer. The shifting perspective can also be considered as a manifestation of Snake's own psyche. The narrative reminds the player that certain moments, such as the horrific slaughter that takes place in the hospital during the game's opening Prologue mission, become

Die physische und psychische Verwundung des Protagonisten wird in diesem Epilog ludisch erfahrbar. Auch in METAL GEAR SOLID V findet sich ein finaler Twist, der allerdings im Unterschied zu SPEC OPS: THE LINE nicht zwangsläufig Teil der Handlung ist, sondern durch die Spielenden in Form einer Extramission freigeschaltet werden kann: *Mission 46: Truth – The Man Who Sold the World* ist eine Expansion des Prologs, in der die Krankenhaussequenz aus anderen Perspektiven zu sehen ist. Man findet heraus, dass der Snake, den man im bisherigen Spielverlauf verkörperte, eigentlich ein Söldner der *Diamond Dogs* ist; sein Gesicht wurde chirurgisch verändert und sein Gedächtnis alteriert, sodass er die Identität des eigentlichen Snakes annehmen konnte:

> The player discovers that everything he or she has believed to be true following the initial playthrough of the hospital escape has been a carefully crafted lie, one perpetrated on the other characters ingame, but also, as meta-narrative, on the player himself or herself. […] Snake refers to his double as ›my very own phantom,‹ and through this twinning, this confusion of identities, the narrative presents its final commentary on the fragmentation of identity and the reshaping of it in the aftermath of trauma. (Green 2017, S. 105f.)

So wie die Identitäten sich ändern, teilen, auflösen und zusammenfinden, wird in METAL GEAR SOLID V Trauma nicht eindeutig, sondern als fragmentarisch und widersprüchlich repräsentiert. Damit geht die Darstellung über Schock und Sensation hinaus, deutet zudem eine intersubjektive Ebene traumatischer Ereignisse an. Weiterhin stützt sich das Spiel jedoch auf *Shooter*-Mechaniken und entkommt nicht den vorherrschenden Konstruktionen, mit denen Trauma in diesem Genre (und auch bei Spielen des Horror-Genres) repräsentiert ist – »how characters use trauma to manufacture identity; how issues of PTSD interfere with personal relationships; how trauma is represented via nightmares; how self-medication is used as a coping mechanism;

how PTSD is personified through villains; and how issues of trauma serve as catalysts for gunplay.« (Bumbalough & Henze 2016)

2.3.3 American McGee's Alice

Die Repräsentation von Trauma durchläuft in der ALICE-Serie des Computerspiel-Designers American McGee,[55] trotz gleichbleibebendem Setting und gleicher Protagonistin, eine Progression. Die Reihe überträgt Motive und Charaktere aus Lewis Carrolls Erzählungen *Alice im Wunderland* (1865) und *Alice hinter den Spiegeln* (1871), nimmt sich aber große Freiheiten in Bezug auf die eigentliche Handlung und die Ausgestaltung der fiktiven Welt. Die Retextualisierung »[…] aim[s] to kindle imagination and permeate[s] an unsettling aura of dread – in contrast to the original books, which sought to inspire astonishment.« (Lemmon 2011) Im ersten Teil, AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment 2000), überlebt Alice einen Hausbrand, bei dem ihre Eltern ums Leben kommen.

Alice wird ins *Rutledge Asylum* eingeliefert, wo sie mehrere Jahre in einem katatonischen Zustand verbringt und sich mental ins Wunderland flüchtet – ein direkter Hinweis auf ihre Traumatisierung:

> Although it can be experienced in the absence of a history of trauma, dissociation is frequently observed in the immediate aftermath of traumatic events, and trauma survivors can sometimes experience a heightened predisposition to dissociative many years after the original traumatic event. [T]raumatic events that occur in the context of salient attachment relationships can be regarded as particularly influential to the development of dissociation and related phenomena, including hallucinatory experiences […]. (Berry, Varese & Bucci 2017, S. 59ff.)[56]

Das Wunderland scheint sich im Untergang zu befinden – wie sich herausstellt, aufgrund von Alices Schuldgefühl, die Katastrophe als einzige überlebt zu haben: »This Wonderland has gone to the dark corners of Alice's mind.«

55 American McGee war zu Beginn seiner Karriere bei *id Software* angestellt und arbeitete – vor allem als Leveldesigner – mit an Titeln wie DOOM II: HELL ON EARTH (id Software 1994), QUAKE (id Software 1996) und QUAKE II (id Software 1997). Zum aktuellen Zeitpunkt ist, neben den bereits erschienen AMERICAN MCGEE'S ALICE und ALICE: MADNESS RETURNS, ein dritter, Crowd-finanzierter Titel unter dem Projektnamen ALICE: ASYLUM in der Entwicklung.

56 Gerade der Verlust der Eltern scheint mit späteren Dissoziationsphänomenen bei den Kindern in Verbindung zu stehen (Liotti 1992; Hesse & van IJzendoorn 1998).

(Sakey 2011, S. 31)[57] Sie muss nun die Herzkönigin besiegen, um die Integrität von Wunderland wiederherzustellen.

Dass damit die Wiederherstellung ihrer psychischen Integrität einhergeht, die Reise durchs Wunderland einem inneren Heilungsprozess gleichzusetzen ist, wird dabei mehr narrativ behauptet als spielmechanisch eingebunden. Das Gameplay hebt sich wenig ab von anderen *Third-Person*-Actionspielen dieser Ära:[58] Aus einer hinter Alice als Avatar-Figur fixierten Kameraperspektive gilt es mit diversen Nah- und Fernkampfwaffen die zahlreichen Gegner zu besiegen, Rätsel-Einlagen und Plattform-Passagen zu bewältigen.

Die Spielwelt selbst präsentiert sich als *Mindscape* mit verschobenen Größenverhältnissen, verschachtelten Escher-artigen Räumen, flottierenden, sich auflösenden und neuformierenden Strukturen. Über verstreute *Power-Ups* lassen sich ›Gesundheit‹ und ›Magie‹ auffüllen, die als rote bzw. blaue Flüssigkeitssäulen links und rechts auf dem Bildschirm eingeblendet werden. (Abbildung 9) Ist deren Funktion generisch (Bildschirmtod bei verbrauchter Gesundheit, Magie lädt Angriffe auf), findet sich bei ihrer Bezeichnung doch ein Bezug zur Repräsentation von Trauma: Die Magiesäule wird als *Willpower* benannt, die Gesundheitssäule als *Sanity*. Somit verharrt AMERICAN MCGEE'S ALICE bei der Einbindung psychischer Zustände nicht nur in Mustern des Shooter-, sondern auch des Horror-Genres, indem das Spiel den Verlust der mentalen Zuverlässigkeit mit einem Scheitern der Protagonistin Alice gleichsetzt und Traumabewältigung über eine (ableistisch benannte) Skala quantifiziert: Ein *working through*, das nicht als inkludierende, offene Suche nach Ursachen und Bewältigungsstrategien repräsentiert wird, sondern als alternativloser Kampf gegen die eigene Schuld, der nur mit einer Exklusion vom Selbst enden kann oder mit dessen vollständiger Vernichtung.

Das Spiel endet mit der Entlassung von Alice aus der psychiatrischen Anstalt, die kurze Rendersequenz ist – abgesehen vom Intro und wenigen gescripteten Dialogsequenzen im Spielverlauf – fast der einzige Verweis auf die traumatische Prämisse. Sie stellt somit eher eine erzählerische Plausibilisierungsstrategie dar, bildet als *Backstory Wound* den Ausgangspunkt einer

57 Das Überlebensschuld-Syndrom (*survivor guilt*) ist eine Form der Posttraumatischen Belastungsstörung, bei der gewollt oder ungewollt Überlebende ein Schuldgefühl entwickeln, weil sie anderen nicht helfen konnten bzw. nicht daran glauben, ein Überleben verdient zu haben. (Hirsch 2014)

58 Beispielhaft seien hier HEAVY METAL F.A.K.K.² (Ritual Entertainment 2000) sowie RUNE (Human Head Studios 2000) genannt.

klassischen Heldenreise, bei denen die Elemente der Charakter-Motivierung austauschbar bleiben.

Abbildung 9: Die Statusleisten des HUD-Displays von AMERICAN MCGEE'S ALICE.



2.3.4 Alice: Madness Returns

Lässt der Titel des zweiten Teils der Serie, ALICE: MADNESS RETURNS (Spicy Horse 2011), zunächst vermuten, dass er einer Stigmatisierung von psychisch Erkrankten ebenfalls nicht entkommt, durchläuft deren Repräsentation doch eine Progression und wirft einen Blick hinter die Spiegel auf eine ›verrückte‹ Gesellschaft, die physische und mentale Wunden verursacht, vor allem bei Frauen und Kindern. Die Narration verläuft doppelsträngig: Während sie in AMERICAN MCGEE'S ALICE ausschließlich in der Wunderland-*Mindscape* verortet ist, wird nun auch Alices Leben im viktorianischen London geschildert. Mittlerweile 19 Jahre alt, residiert Alice in einem Waisenhaus und ist in psychiatrischer Behandlung bei Dr. Bumby, der über Hypnose ihre Erinnerungen an den Hausbrand zu unterdrücken versucht.[59] Trotzdem kehrt sie

59 Bereits hier könnte man skeptisch werden: »While this initially appears reasonable, it stands in direct opposition to the prevailing theories of the time and practices still followed today. The repression and dismissal of memory is arguably at the core of dissociative and damaging mental states.« (Fawcett 2016, S. 495)

in Halluzinationen ins Wunderland zurück, das nun von einer neuen Bedrohung heimgesucht wird: Der *Infernal Train*, gesteuert von einem Puppenmacher, überzieht die eigentlich idyllischen Landschaften mit einer schwarzen Masse, dem *Ruin*, dessen körperliche Manifestationen sich Alice entgegenstellen. (Abbildung 10)


Abbildung 10: Alice im Kampf gegen den Ruin in ALICE: MADNESS RETURNS.



Auch die Herzkönigin scheint überlebt zu haben, sie entpuppt sich schließlich als jüngeres Selbst von Alice und hilft ihr, die wahre Identität des Puppenspielers zu erkennen: Dr. Bumby war in der Nacht des Hausbrandes anwesend. Er vergewaltigte Alices Schwester und legte selbst das Feuer, um keine Zeugen zu hinterlassen. Nun löscht er in seinen Behandlungen die Erinnerungen von Kindern, will sie in willenlose Puppen (*blank dolls*) verwandeln, um sie an Kinderschänder zu verkaufen. Alice kann letztendlich Dr. Bumbys Repräsentation im Wunderland besiegen und findet so die Kraft, ihn in der realen Welt zu konfrontieren. Als Dr. Bumby ihr zu verstehen gibt, dass sie ihm aufgrund ihrer sozialen Position nicht gefährlich werden kann (»Indeed, a hysterical woman, former lunatic, roaring outrageous accusations a respectable social architect and scientist. My god, Alice, who would believe you? I scarcely believe it myself.«), stößt sie ihn vor einen ankommenden Zug. Daraufhin beginnen Elemente des Wunderlandes mit London zu verschmelzen, durch das hybride *Londerland* schreitet eine gestärkte Alice zum Spielende einer ungewissen Zukunft entgegen.

Wo das eskapistische Wunderland im ersten Teil noch selbst als krankhaft, als Anzeichen von *Insanity* markiert wurde, wird seine Funktion in ALICE: MADNESS RETURNS umgedeutet in einen Schutzraum, der Heilung und Empowerment ermöglicht in einer Gesellschaft, die einen solchen Zufluchtsort für marginalisierte Gruppen – in diesem Kontext Kinder, Frauen und Traumatisierte – erst nötig macht. Alle erwachsenen Bezugspersonen in Alices Leben, neben Dr. Bumby, üben Gewalt an ihr aus: Zwei Fischer versuchen sie zu vergewaltigen, eine alte Krankenschwester will sie um Geld erpressen (was Alices erste Vision triggert).[60] Symbolisch dringen die alltäglichen Aggressions- und Missbrauchserfahrungen in den Schutzraum Wunderland ein, drohen ihn zu destabilisieren.[61]

Diese Intrusionen verweisen auch auf den gesamtgesellschaftlichen Kontext: Das London im viktorianischen Zeitalter war geprägt vom durch die Industrialisierung katalysierten Wandel zur neuzeitlichen Großmacht, aber auch durch das Festhalten an bürgerlichen Traditionen und Konventionen. Frauen blieben weiterhin entmündigt, die Macht ging von der zunehmend nur noch repräsentativen Monarchie an männliche Industrielle, Handelsgesellschaften und ambitionierte Politiker. (Morawietz 2019) Der *Infernal Train* ist somit patriarchalisches Symbol für den unaufhaltsamen technischen Fortschritt, der als Freudscher Phallus der Lebenswelt von Frauen den Untergang – das schmierölartige, ejakulatähnliche *Ruin* – bringt: »The introduction of the modern technology into a wondrous space is inherently disruptive.« (Fawcett 2016, S. 494) Der Puppenmacher benutzt *Ruin* zum Kitten seiner Puppen, so fällt das Motiv der entindividualisierenden Industrialisierung zusammen mit der Objektifizierung von Kindern, insbesondere junger Frauen: »The threat to Alice's progress through the game world is the dehumanized child and the industrialization that drives it.« (Ebd., S. 500)

---

60 Visionen, explizit audiovisuelle Halluzinationen, stehen in direkter Verbindung mit Gewalterfahrungen in der Kindheit, vor allem mit sexuellem Missbrauch; siehe bspw. Rosen et al., 2017.

61 Das Konzept findet bei einer anderen Spieleserie eine Entsprechung: »Alice's twisted Wonderland is almost reminiscent of Silent Hill, in which every fear of those few who dare enter is personified into something extremely perturbing. Angela Orosco of *Silent Hill 2* personifies her childhood abuse as the Abstract Daddy, a monster shaped as a bed holding two misshapen figures atop it. This concept is specifically pertinent with regards to the psychological experiences of Alice, as she too must fight personifications of a real-life abuser.« (Brock 2016)

Die größere erzählerische Vielschichtigkeit von ALICE: MADNESS RETURNS im Vergleich zum Vorgänger wird durch das Gameplay kaum aufgegriffen, das spielmechanisch mehrheitlich dem des ersten Teils entspricht. Wo Computerspiele wie CELESTE (Maddy Thorson & Noel Berry 2018) und HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017)[62] Rätsel- und Sprungabschnitte nutzbar machen für die Repräsentation von Trauma und Trauma-Symptomatiken (was in den jeweiligen Analysen noch erläutert wird), bleiben sie hier größtenteils ein aufgesetzt wirkendes Genre-Relikt, das tief auf seine Wurzeln zurückweist, bis hin zu den *Shootern*: So dienen beispielsweise Schalterrätsel der Unterteilung der Levelstruktur in begehbare und nicht begehbare Bereiche, das Überwinden von Abgründen dient genretypisch dazu, die motorische Geschicklichkeit der Spielenden herauszufordern.[63] Ohne diegetische Legitimation verweisen die Spielelemente nicht symbolisch-metaphorisch über sich hinaus und sind damit aus der Perspektive der Trauma-Repräsentation ein Rudiment, ein Appendix ohne Funktion: Ein Sprung in ALICE: MADNESS RETURNS steht als solcher nur für sich – in einem Spiel wie CELESTE funktioniert er über eine diegetische Aufwertung als Auseinandersetzung zwischen dem Selbst und der Welt und dient so, als räumliche Externalisierung (vgl. Kapitel 1.3, Teil IV), einer Reflexion mentaler Prozesse.

Ein Versuch der Einbindung von Trauma in die Spielmechanik findet über das Motiv der Erinnerungen statt: In der Spielwelt sind sammelbare, kristallin anmutende Objekte versteckt, die sich mit »dekontextualisierten Wahrnehmungsfragmenten« (Fischer & Riedesser 2009, S. 96) gleichsetzen lassen. Diese Wahrnehmungsfragmente werden zunächst oft nicht mit der traumatischen Szenerie in Verbindung gebracht und sind in diesem Sinne von ihrem situativen Kontext abgelöst. »Dennoch geben sie Aspekte der traumatischen Situation wieder, die sich nachträglich in den situativen Kontext detailgetreu einreihen lassen.« (Ebd.) Oft haben die Wahrnehmungsfragmente im Wunderland die Form eines Miniaturhauses – ein *Bewusstseinsraum* (siehe ebd.), der sowohl auf den tödlichen Brand als auch auf den ›Puppenspieler‹ Dr. Bumby verweist:

62 Auf diese und weitere Titel wird in den folgenden Kapiteln noch eingegangen werden.

63 Schon die zeitgenössischen Kritiken sahen die Rätsel- und Sprungeinlagen dabei mehrheitlich nicht einmal als gelungen an; siehe z.B. Turi 2011.

> Each time she recovers another part of her memory of the fire and her family's death, she does so by walking into the burning house. Like involuntary traumatic recollections, Alice keeps coming back to a moment that shaped her life. She must enter the space of her memory to relive and understand it. (Fawcett 2016, S. 499f.)

Doch der für die Traumaverarbeitung so wesentliche Aspekt des Zurückholens von Erinnerungen, des Zusammenfügens zu einer schlüssigen Biografie, ist für ein erfolgreiches Durchspielen nicht notwendig. Die Erinnerungsfragmente schalten zwar zusätzliche Informationen in Form von audiovisuellen Hinweisen frei, die dann aber nur in einem Menü gesammelt werden und sonst keine Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. So bleiben sie eine optionale Trophäe, die mehr der Sammellust mancher Spieler:innen zuträglich ist als einer Hervorhebung der Bedeutsamkeit von Erinnerungsarbeit.[64]

Eine Umdeutung erfährt hingegen über die Spielmechanik der Begriff der Hysterie, der als Sammelbezeichnung für angeblich krankhafte, ekstatische Gefühlszustände, von denen ausschließlich Frauen befallen seien,[65] bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts Verwendung fand. Der *Sanity*-Gesundheitsbalken von AMERICAN MCGEE'S ALICE weicht einer Rosenranke, sind die Blüten verbraucht, verfällt Alice in einen panikähnlichen Zustand, während dem, wie durch einen Adrenalinschub ausgelöst, die Zeit langsamer vergeht und ihre Kraft erhöht ist. Markiert wird der Übergang durch eine visuelle Transformation von Alice und der Spielwelt – die Farben bis auf Rot verblassen, ebenso erbleicht Alice, zeigt einen zornigen Blick aus blutunterlaufenen Augen. (Abbildung 11) Während Alice als wehrloser Avatar in der London-Spielwelt fast jegliche Einflussnahme entzogen wird (nicht einmal in Dialogen kann zwischen Antwortmöglichkeiten gewählt werden), konterkarieren die Möglichkeiten im Wunderland diese Hilflosigkeit: Nicht nur steht ein Arsenal an

---

64 Die Erinnerungsfragmente vermitteln zudem das Bild fest geformter Gedächtnisinhalte, was den fluiden Modellen der heutigen Forschung widerspricht (siehe Kapitel 2, Teil II).

65 So leitet sich *Hysterie* vom griechischen Wort für Gebärmutter (*ὑστέρα hystéra*) ab. (Serena 2017) Queen Viktoria, die als Monarchin namensgebend war für das viktorianische Zeitalter, griff die Bezeichnung auf, um progressive Frauenbewegungen zu diskreditieren: Sie hielt die Ziele der ersten Kämpferinnen für Frauenrechte für überflüssig und unsittlich – eine »Ansammlung gelangweilter, zur Hysterie neigender Damen« (Widman 2016)

Waffen zu Verfügung (gebaut aus Alltagsgegenständen, wie einem Pfefferstreuer), über den Status *Hysteria* eignet sich Alice ein patriarchalisches Mittel der sexuellen Unterdrückung an und wendet es gegen ihre Peiniger.

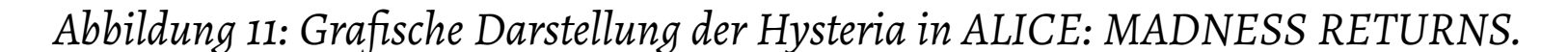


Abbildung 11: Grafische Darstellung der Hysteria in ALICE: MADNESS RETURNS.



Der implizite Sexismus einer hysterischen Diagnose[66] entspringt einer Welt der sexualisierten Gewalt, in der Alice aufwächst:

> All sex in the game is presented as abhorrent: Alice's sister Lizzie is raped; Alice is warped and threatened by Dr. Bumby; Alice's Nanny Sharpe is a prostitute attacked by a former client; the children at the care home are pimped out. Sex is the center of trauma in the game, as is its association with children. (Fawcett 2016, S. 505)

Alices sexueller Objektifizierung steht die Infantilisierung durch die Gesellschaft gegenüber, die sie als psychisch Erkrankte für unmündig erklärt:

> Alice is nineteen years old in the game, which means she is no longer legally a child, yet is infantilized through her residence at a children's home, her costuming and her relationship with the figures of authority. She is sexualized

66 Dieser zeigt sich direkt in der bevorzugten ›Behandlungsmethode‹ von Hysterie: Der *hysterical paroxysm* war das Herbeiführen eines Orgasmus bei der Frau durch den behandelnden Arzt; tatsächlich wurden dafür die ersten elektrischen Vibratoren der Geschichte eingesetzt. (Serena 2017)

> in her styling, through her small, corseted waist, skirt that flies up frequently and the low-cut tops she occasionally wears. (Ebd.)

Hierin liegt aber auch eine Problematik in der Darstellung der Frauenfiguren in ALICE: MADNESS RETURNS: Sie werden entweder dämonisiert wie die erpressende Krankenschwester, animalisiert wie die Herzkönigin oder eben sexualisiert wie Alice,[67] die zudem als gewalttätige, (männervernichtende) Killerin einem Klischeebild der männlichen Angst vor dominanter Weiblichkeit entspricht. Man könnte dem entgegenhalten, dass Alice sich im Wunderland ebenfalls stereotypisch feminin gekleidet imaginiert – es bleibt jedoch fragwürdig, ob hier ein Prozess der Aneignung abgebildet werden soll oder nicht vielmehr Zugeständnisse an die männliche Zielgruppe gemacht werden. Immerhin befindet sich Alice im medialen Kontext von Computerspielen, in denen Frauenfiguren einerseits vermehrt als eigenständig handelnde, intelligente und (kampf-)starke Protagonistinnen porträtiert werden, andererseits weiterhin auch hypersexualisiert sind, einem normschönen Ideal entsprechen und immer in Verbund mit Gewalt stehen:[68] »One side of coin provides freshness to the fixed roles of the women in the society and the other sticks to the orthodox projection of the females.« (Khan 2018)

2.4 Eine Bilanz

Bei den *Horror Games* wird Traumatisierung als gleich- und jetztzeitig, als akute Reaktion auf einen eingehenden, das Schutzsystem des Ichs überwältigenden Reiz behandelt, der eine audiovisuelle oder motorische Konsequenz zur Folge hat, mess- und beeinflussbar über eine Skala. Trauma wird so quantifiziert, auf eine Kongruenz von Reiz und Reaktion wird dabei nicht geachtet:

> In most of these games your character gets a random disorder when he or she has lost a certain amount of mental health points. Most games don't even bother to distinguish between different causes. Being confronted by unspeakable horrors from beyond has the same effect as seeing a loved one die or being close to death yourself. (Wolf, M. 2014)

---

67 Für Alice lassen sich gar zusätzliche, körperbetonte Outfits freischalten.

68 Auch hier sei auf HEAVY METAL F.A.K.K.² verwiesen sowie auf die TOMB RAIDER-Serie, deren Protagonistin Lara Croft erst im Reboot von 2013 (Crystal Dynamics) vor allem optisch eine Überarbeitung erfuhr und realistische Körpermaße erhielt (dabei allerdings weiterhin normschön blieb).

Hiervon können sich auch die Spiele des *antipodal clusters* größtenteils nicht lösen. Verhandeln sie thematisch mentale Gesundheit, unterliegen die Betroffenen einer Stigmatisierung und Objektifizierung – gerade die Mechanik des Schleichens und Versteckens unterstützt den Eindruck der intellektuellen Überlegenheit des:der Protagonist:in, der:die sich vor dem antagonistischen, abnormen ›Kranken‹ schützen muss. Zumindest zeichnet die Narration der *Psychological Horror Games*, die über die metaphernreiche grafische Ausgestaltung in die Spielwelten eindringt, ein vielschichtigeres Bild von Trauma und Traumatisierten. In den *Mindscapes* der SILENT-HILL-Serie sind die Monster Kopfgeburten menschlich erscheinender Charaktere, sind repetitiv erscheinende Intrusionen angsterfüllter Erinnerungen. Die Stadt selbst ist ganz Alptraum, eine Manifestation von Leid, Schuld und dem Verharren im Trauma.

Shooter wie MAX PAYNE, MASS EFFECT 3 und SPEC OPS: THE LINE zeigen Trauma durch den Einbezug von *Mindscapes* als spezifische, subjektive Reaktion auf ein nachhaltend wirkendes Ereignis in der Vergangenheit, das die Wahrnehmung der Gegenwart unterläuft und beeinflusst. Ein Verweis auf die Zukunft fehlt hingegen, trotz der nuancierteren Repräsentation, weiterhin – die Möglichkeit einer Genesung, eines *working through* wird nicht impliziert.

MAX PAYNE und MASS EFFECT 3 reihen sich dabei in eine Reihe von Computerspielen ein, die ein traumatisches Ereignis benutzen, um über eine Hintergrundgeschichte sowie persönliche Motivation die Identität eines Charakters zu kreieren und so dessen drastische, oft von Rache geleiteten Aktionen zu rechtfertigen.[69] So bemerkt Michael Nitsche zu MAX PAYNE 3 (2008, S. 45):

> The shock is a strong incentive to continue the game […] and a powerful evocative event. The aim of narrative elements like these is not to tell a linear story, but to provide evocative means for the interactor to comprehend the

---

69 Einige Beispiele, bei denen die Traumatisierung des Protagonisten vor allem auf narrativer, aber wenig auf spielmechanischer Ebene genutzt wird, sind: DEAD SPACE 2 (Visceral Games 2011), DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Square Enix 2011), BIOSHOCK: INFINITE (Irrational Games 2013), THE LAST OF US (Naughty Dog 2013), WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS (MachineGames 2017). Sind die Protagonisten durchgehend *weiß* und männlich, muss die weibliche Protagonistin im TOMB-RAIDER-Reboot (Crystal Dynamics 2013) als Ausnahme angesehen werden – die narrativ mit so vielen Traumata bombardiert wird, dass Tobi Smethurst scherzhaft in ihrer Analyse des Spiels (2015) von »The Passion of the Croft« spricht.

> virtual space and the events within it, and generate context and significance in order to make the space and the experience of it more meaningful.

SPEC OPS: THE LINE kann dieser Zweckhaftigkeit zu weiten Teilen zwar entkommen, verharrt aber durch seine *Mind Games* in einem Muster, das die Repräsentation von Trauma seit den *Horror Games* durchzieht: Die *Insanity* bleibt eine Antagonistin, ein Dämon, der einen plötzlich befallen kann und dem es sich zu erwehren gilt.[70] *Mindscapes* sind weiterhin in dem Sinne unheimlich, dass sie mit der diegetischen Realität brechen und mit dieser unvereinbar sind – somit kennzeichnet sie eine Unterscheidung zwischen dem objektiv Realen und dem durch die:den psychisch Erkrankte:n subjektiv konstruierten Nicht-Realen. Eine Traumatisierung dient zudem als Katalysator für die ›Verwandlung‹ eines Charakters: Entweder wird er zu einem emotionslosen, zu sozialen Bindungen oft unfähigen, aber übermächtigen Killer (konkret verkörpert in der Metamorphose zum *raging beast* in THE SUFFERING: TIES THAT BIND) – oder zu einem unglaubwürdigen, unberechenbaren, sich selbst und andere gefährdenden Individuum. Auch der Protagonist in METAL GEAR SOLID V kann – zumindest optisch – zu einem regelrechten Dämon werden, allerdings funktioniert die Mechanik genau umgekehrt: Verhält sich Snake wie ein unglaubwürdiges, unberechenbares, sich selbst und andere gefährdendes Individuum, schreibt sich das in seinen Körper und darüber in seine Psyche ein. Dem Titel gelingt über das Hinterfragen von Identität(en) in vielerlei Hinsicht ein Porträt von Menschen mit PTSD, die ihre traumatisierenden Taten und Erlebnisse als Phantom-Schmerz verfolgen. Die häufigen Gefechte und Kämpfe bleiben jedoch genretypisch inszeniert, werden als Spielmechanik nur in Ansätzen hinterfragt und umgedeutet.

Die ALICE-Serie zeigt Tendenzen, sich von den Repräsentationsmustern mentaler Zustände in den vorgestellten *Horror Games* und *Shootern* zu lösen. Vor allem ALICE: MADNESS RETURNS ist damit ein weitestgehend positives Beispiel für einen Umgang mit traumabezogenen Thematiken, bei dem es

---

70 Die *Insanity* findet sich häufig auch als Verkörperung im antagonistischen ›Bösewicht‹ oder ›Schurken‹, der gefährlich ist vor allem aufgrund seines mentalen Zustandes: »Just as insanity has served as a McGuffin to underpin game mechanics and monster attacks in horror games, it has served as a main, and often sole, motivation for villains in action games.« (Lindsey 2014) Ein prominentes Beispiel hierfür ist Vaas aus FAR CRY 3 (Ubisoft Montreal 2012), dessen Brutalität nicht zweckgebunden scheint, sondern alleinig seinem geistigen Zustand zugeschrieben wird. Weitere Beispiele finden sich bei Souppouris 2015.

nicht zu einer Täter-Opfer-Umkehr kommt, die Betroffenen nicht als Antagonist:innen auftreten sowie ihre Wahrnehmungs- und Lebenswelt nicht verleugnet wird. Die Spielmechanik kann mit den Progressionen der Narration nicht immer mithalten; sie zeigt aber vor allem über die Einbindung der Erinnerungsfragmente und die Umdeutung der stigmatisierenden Hysterie-Zuschreibung eine Annäherung an eine zeitgemäße Repräsentation traumatischer Erfahrungen, deren gesellschaftliche Dimension über die weibliche Protagonistin erkennbar wird. Der Versuch, sich im zweiten Teil der ALICE-Serie noch weiter von alteingebrachten, klischeebehafteten Darstellungen, Narrativen und Spielmechaniken zu lösen, geht einher mit gesamtheitlichen Bemühungen innerhalb der Spielebranche zu dieser Zeit.

2.5 Die Emotionale Wende

David Cage, ein französischer Spieleentwickler, der mit HEAVY RAIN (Quantic Dream 2010) ein überaus erfolgreiches Spiel produziert hatte, formulierte in einem Interview von 2012 die Ziele für sein Studio *Quantic Dream* wie folgt: »There are so many games out there where you shoot, or you run, or you jump. The industry doesn't need one more. So, yeah, try to create something emotional.« (Nutt 2012)[71] Er steht mit dieser Aussage für eine Trendwende in der Spielebranche, deren Anfänge in der Finanzkrise von 2008 auszumachen sind. (Polansky 2019a) Mussten aufgrund der Rezession viele Entwicklerstudios schließen oder ihre Teams verkleinern, bildeten sich daraufhin zahlreiche *Independent*-Firmen, die mit kleinem Budget (und damit verringertem finanziellen Risiko) Spieletitel auf den Markt brachten.

Jesper Juul (2019) schreibt diesen *Independent Games*, obwohl sehr verschieden in ihrer Tonalität – er führt den GOAT SIMULATOR (Coffee Stain Studios 2014) und THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016) an – gemeinsame Eigenschaften zu:

- Sie werden von kleinen Teams oder Individuen entwickelt, die ihre persönliche Biografie in die Entwicklung einfließen lassen.
- Sie lehnen die Design-Prinzipien dessen ab, was ihre Entwickler:innen unter Mainstream verstehen.

71 *Schießen, rennen, springen* sind Verben, die auch Game Designer und Dozent Jesse Schell primär in Computerspielen vertreten sieht. Er konstatiert: »Es sind die Verben oberhalb des Halses, die uns fehlen.« (Schell 2014, S. 358)

- Sie verweigern sich einer *goal orientation*, das Erreichen von Spielzielen/die Progression steht nicht im Vordergrund.
- Sie sind keine Heldenspiele, bei denen man übermächtige Protagonist:innen verkörpert.
- Sie sind visuell und ludisch ›antimodern‹: Angelehnt an ältere Spieletitel ist die Grafik rückwärtsgewandt und die Spielmechanik simpel.
- Sie sind gleichzeitig innovativ, etablieren einen neuen Trend oder ein neues Spielelement.

Gerade aus dem Bedürfnis, bestimmt aber auch aus der Notwendigkeit heraus, sich von großen AAA-Produktionen abzugrenzen, hatten viele der *Indie*-Produktionen den Anspruch, eine bis dahin brachliegende Nische zu besetzen: Sie wollten über das Abbilden eines erweiterten emotionalen Spektrums eine Spielerfahrung für ein reiferes, erwachsenes Publikum bieten und sich dadurch eine neue Zielgruppe erschließen. Diese *Emotionale Wende*[72] im Spieldesign entsprang somit auch marktökonomischen Überlegungen und erwies sich oft als überaus erfolgreich: *Quantic Dreams* gelang es durch dieses Geschäftsmodell, mit *Sony Interactive Entertainment* einen großen Publisher für ihre Titel zu finden (dass die Spiele von David Cage die Bezeichnung *Indie* an sich bereits herausfordern, wird in Kapitel 2, Teil IV weiter ausgeführt).

Gleiches gilt für das Entwicklerstudio *thatgamecompany*, das nun auch für *Sony* produziert. Jenova Chen, Mitbegründer des Studios und Designer des 2013 erschienenen JOURNEY,[73] sieht einen ähnlichen Auftrag für sein Studio wie Cage: »We like to make games that make you feel different from other

---

72 Auch in der Filmwissenschaft wird von einem e*motional turn* gesprochen. Thomas Elsaesser beschreibt diesen als Übergang vom klassischen zum modernen/postklassischen Kino, mit dem die Verschiebung in der (wissenschaftlichen) Rezension hin zum Erlebnis (als direkter emotionaler Affekt, Pathos), weg von der Erfahrung (die Prozessierung des Erlebten als Grundlage des Lernens, Ethos) einhergehe. (Elsaesser 2005) Elsaesser hebt ebenso ökonomische Aspekte dieser Wende hervor, die für ihn allerdings zu fehlender ›Tiefe‹ und Authentizität des Kinofilms führt (ebd.) – konträr zu den von der Spieleindustrie propagierten Bestrebungen.

73 Für Chen ist JOURNEY ein *Triple-A-Game*, er stellt damit die Zuschreibung infrage, nach der ein *Indie*-Titel qualitativ nicht mit einem groß budgetierten Spiel mithalten kann. (Smith 2012) David Cage zeigte sich in Interviews begeistert von JOURNEY: »[T]he last game I really enjoyed is Journey, for example. Journey was amazing. It has nothing to do with what I'm doing. But it's not so much about storytelling. It's about emotion. It's about trying something different.« (Brightman 2012)

games, to find new emotions that have not been possible in the past.« (nach Campbell 2013)

Doch welche ›neuen‹, von Computerspielen bisher nicht ergründeten Emotionen sind gemeint? Werden von den Spieledesigner:innen oft vor allem Umschreibungen benutzt (wie »a powerful range of feelings« (Smith 2012)), wird David Cage in einem Vortrag auf der *Game Developers Conference* (2011) konkret. In diesem spricht er von *basic emotions*, die die meisten auf dem Markt erhältlichen Titel evozierten; zu ihnen zählt er Aggressivität, Frustration, Wettbewerb und Ärger.[74] Diesen gegenüber stellt Cage *complex emotions* oder *subtle emotions* – Empathie, Traurigkeit, Liebe, Freude/Begeisterung und Schuld/Wiedergutmachung seien dafür Beispiele. Die kategoriale Einordnung wirkt etwas beliebig und zudem auf die positive Darstellung der Design-Entscheidungen bei HEAVY RAIN zugeschnitten, es lassen sich jedoch tatsächlich bei der Emotionsforschung Versuche der Unterteilung des menschlichen emotionalen Spektrums finden. Auch hier wird in der Regel zwischen *basic emotions* und *complex emotions* unterschieden, über die Zuordnung der jeweiligen Gefühle herrscht jedoch Uneinigkeit. (Burton 2016; Piórkowska & Wrobel 2020) Es lassen sich allerdings allgemeine Eigenschaften der *basic emotions* benennen:

> First, most researchers agree that the number of basic emotions is limited. Second, even though the lists of basic emotions differ, happiness, sadness, anger, and fear appear in most of them [...] Third, there is some overlap with regard to the ›basicness criteria‹ which, according to many theorists, are the universality of emotional expression, unique physiological correlates, distinct subjective experience, and characteristic adaptive functions. (Ebd.)

Dass also selbst in der Wissenschaft eine Unschärfe in der Unterteilung der Emotionen vorzufinden ist, erklärt die wenig präzisen und stark differierenden Angaben der Spielemacher:innen in Bezug auf die Gefühle, die ihr Spiel versucht abzubilden – hinzu kommen marktwirtschaftliche Überlegungen der Produktpräsentation. Viele Überschneidungen finden sich allerdings bei den Aussagen darüber, was die jeweiligen Spiele *nicht* sind und wodurch sie sich von anderen Titeln abgrenzen: Sie verzichten auf *Shooter*-Mechaniken, haben eine erwachsene Thematik, die, wie die Protagonist:innen, in unserer

74 Auch Torben Grodal stellt fest: »By its emphasis on motor control it is obvious that video games are mostly able to evoke those emotions that are supported by the sympathetic nervous system (fight and flight related emotions).« (Grodal 2003, S. 151)

alltäglichen Realität fußt, sie fordern eher intellektuell als motorisch. (Parker 2011; Smith 2012; Larchuk 2014) Sowohl Chen (Smith 2012) als auch Cage (Corriea 2013) betonen, dass durch die Schwerpunktsetzung auf eine emotional komplexe Spielerfahrung Bedeutung kreiert werden soll, die durch die emotionale Involvierung eine nachhaltige Veränderung bei den Spielenden erreichen will: »›The future of games is emotion of course, but it's also meaning,‹ [Cage] added. ›Can we create games that have something to say? Games that will leave an imprint on you, that will change you even a tiny bit?‹« (nach Corriea 2013)

Ein Versuch der Branche, das anvisierte Ziel der Fokussierung auf emotionale Involvierung unter einem Begriff zu bündeln, stellt die Bezeichnung *Empathy Games* dar, die sich ab 2008 über die Jahre etablierte, auch in der Fachpresse. (siehe bsw. Larchuk 2014) Die Standpunkte divergieren dabei, ob es sich bei den *Empathy Games* um ein eigenes Genre oder ein ›Feature‹ von Computerspielen mit einer spezifischen Spielmechanik handelt, die Empathie als einen wichtigen *player skill* betrachten. (Bartelson 2015) Der Spieleentwickler Vander Caballero sieht den Begriff als notwendige Abgrenzung zu den *Indie Games* (2014): Diese sehr weit gefasste Kategorie, zu der viele *Empathy Games* zählten, ließe die Käufer:innen von Spielen im Unklaren darüber, welche Art von Erfahrung das Produkt ihnen biete (mehr zur Kritik des Begriffs der *Independent Games* in Kapitel 2, Teil IV). Die begriffliche Spezifizierung führe zu einer angepassten Erwartungshaltung und damit zu einer Öffnung seitens der Spielenden bezüglich der transportierten Inhalte. Als Vergleich führt er das Drama-Genre beim Film auf, wo Zuschauer:innen kein *Happy End* bzw. keine Action-Szenen erwarteten.[75]

Mit seiner Verbreitung geriet die Bezeichnung *Empathy Games* allerdings auch in die Kritik.[76] Zwar standen deren Macher:innen plötzlich im Schlaglicht der marktdominierenden Entwickler-Studios und wurden einem größeren Publikum zugänglich – wodurch sich auch das Bild davon veränderte, was ein Computerspiel (sein) kann. Doch wie Polansky (2019a) anmerkt:

> [T]hese positives were also largely incidental, and were hardly the conscious intention of major (and mid-tier) companies who were ultimately only interested in inexpensive, high-volume content produced by workers that they

75 David Cage bezeichnet seine Spiele, die er inszenatorisch in der Nähe des Spielfilms sieht und genretypische Merkmale von diesem übernimmt, gerne als *interactive drama*. (Parker 2011)

76 Einen ausführlichen Überblick über die Kontroverse gibt Ruberg 2020.

> would owe far less to than a traditional employee. Creativity, diversity and expanded emotional range were not necessarily sought-after outcomes by companies like Valve, Microsoft, or Oculus, but they did make for very nifty marketing instruments, and permitted development into niche markets with specific demographics. In this context, ›empathy games‹ seem to have emerged as the proof of concept the videogame industry needed to show that, after all, games had emotional and therefore artistic value.

Stehen also hinter den *Empathy Games* als Produkt der *Emotionalen Wende* die bereits angesprochenen marktwirtschaftlichen Überlegungen und Interessen,[77] werden nach Polansky zudem die mit diesen Produkten verbundenen Intentionen verschleiert, was sie am Beispiel von Spielen für *VR-Brillen* darlegt:

> It also further obscures the motivations for making and consuming these properties, dressing up toys for the well-off as evolutionary leaps in science and art. Empathy rhetoric rarely if ever distinguishes between the intellectual or emotional variety, and it lies when it attempts to then guarantee compassion, solidarity, or any other ›emotionally mature‹ response in those doing the empathizing. Rather than being an adequate stand-in for real emotional, artistic, or political engagement, ›empathy‹ in and of itself is one of the most evasive and empty goals a work of art can have. (Polansky 2019b)

Was Polansky als *intellectual or emotional variety* bezeichnet, verweist auf eine Differenzierung des Empathiebegriffs in der Wissenschaft, die zwischen emotionaler bzw. affektiver Empathie sowie kognitiver Empathie bzw. Perspektivenübernahme unterscheidet. (siehe bspw. Belman & Flanagan 2010 sowie Cox et al. 2012)

Die affektive Empathie ist die Fähigkeit, emotionale Erfahrungen anderer in einer viszeralen Reaktion zu teilen, wohingegen die kognitive Empathie erlaubt, die mentale Perspektive anderer einzunehmen und rational Schlussfolgerungen über deren mentalen oder emotionalen Zustand zu ziehen.[78]

---

77 Deutlich spiegeln das auch die (oft von Spieldesignern) veröffentlichten Theorien zum sogenannten *Emotional Engineering*, das eine emotional tiefgehende Erfahrung mit bestimmten, reproduzierbaren Produkteigenschaften verknüpfen möchte; siehe bspw. Bura 2008, Schell 2008 und Belman & Flanagan 2010.

78 Auch alternative Klassifizierungen und weitergehende Unterteilungen finden sich in der Fachliteratur, für die Argumentation dieser Arbeit ist deren An- und Ausführung jedoch zu weitreichend. Anzumerken ist aber die Tendenz, auch Empathie aus einer

Auch viele Spieledesigner:innen, deren Werke als *Empathy Games* gelabelt wurden, empfinden die Kategorisierung als einengend und abseits ihrer eigentlichen Intentionen, sie sehen vor allem die Erzeugung affektiver Empathie nicht als ein eigentliches Ziel an. (D'Anastasio 2015; Yang 2017) Für sie bleibt die Frage, warum es eines Unterhaltungsmediums bedarf, das zudem vor allem von einem privilegierten Publikum benutzt wird, um die Probleme marginalisierter Gruppen nicht nur kognitiv nachzuvollziehen, sondern auch ›nachzufühlen‹. Computerspiele, die eigentlich eben für diese marginalisierten Gruppen entworfen wurden – um sich in einem für sie sicheren Raum repräsentiert zu sehen – unterliegen so einer *empathy appropriation*, wie Spieledesigner Robert Yang (2017) beschreibt:

> I'm very familiar with people annexing other peoples' experiences under the banner of empathy. Specifically, I've been making realistic 3D games about gay relationships for a while, and the vast majority of my players and fans happen to be straight people. This leads to a widely-held but incorrect assumption that I make my games for ›*straight people to understand what being gay is like*‹ […]. This ›straight empathy‹ suddenly makes my games more about ›how beautiful and benevolent the straight people are, to tolerate my gay existence instead of vomiting‹ – instead of highlighting gay culture or queer solidarity, as I intended. […] For this reason, I hate it when people think my games are like empathy machines. I don't want your empathy, I want justice!

Wie vom Mythos der gewalttätig machenden Computerspiele muss wohl auch von der Behauptung Abstand genommen werden, dass ein Computerspiel alleinig durch den Einsatz von Narrativen oder Mechaniken, die Empathie auslösen sollen, bei einer Person eine anhaltend positive Verhaltensänderung bewirken kann – erst recht auch von der Vorstellung, dass sie ein kollektives Umdenken bewirken (siehe dazu bspw. Muncy 2010; McKernan 2019). Mag die Bezeichnung *Empathy Games* unpassend oder zumindest irreführend sein und oft Deckmantel für kalkulierte Produktplatzierungen, ist unbestreitbar, dass mit ihrem Auftreten eine Bewegung einherging, die einen Trend markierte.

Seit der *Emotionalen Wende* erscheinen vermehrt Computerspiele, die sich in der Verantwortung sehen, Anstoß zu sein für eine Öffnung bzw. Beschäftigung mit Thematiken sowie Erfahrungen vor allem auch außerhalb der Lebens- und Vorstellungswelt des männlichen, *weißen* (nicht traumatisierten)

---

ganzheitlichen *Embodiment*-Perspektive zu betrachten, siehe dazu vor allem Rothschild 2006.

Durchschnittspielers.[79] Die dafür zentrale Empathie darf nicht missverstanden werden als ein schlicht emotionales Einfühlen, sondern muss vor allem auch ein rationales Eindenken in die repräsentierte Situation ermöglichen und eine Bewusstmachung der eigenen – sie sollte damit über die von David Cage propagierte emotionale Involvierung hinausgehen, will sie tatsächlich in dem Sinne bedeutsam sein, dass sie nachhaltig verändert.

Trauma repräsentierende Computerspiele profitierten mit von der *Emotionalen Wende*, der zunehmend reflektierten Auseinandersetzung mit Empathie und ihrer konzeptionellen Einbindung: Es kamen Titel auf den Markt, die sich schwerpunktmäßig mit der komplexen Thematik Trauma beschäftigten und versuchten, neue (emotionale) Zugänge zu finden und dabei auch den Betroffenen von Trauma gerecht zu werden. Aufgrund distinkter Eigenschaften werden diese Titel im nächsten Teil der Arbeit von anderen Computerspielen, auch den *Empathy Games*, abgegrenzt und kategorisiert.

79 Erste Studien belegen bereits, dass es Spielen durchaus gelingen kann, »[to] enhance a player's understanding of an outside perspective, particularly those pertaining to real-world struggles and inequalities.« (de Sant'anna Martins, Rangel & Kritz 2019; siehe auch z.B. Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018)

IV. Komplexe Trauma-Repräsentation

»Die Grenzen zwischen Phantasma und realem Objekt verschwimmen angesichts der Wirklichkeit der Seele.«
- Angela Stief & Gerald Matt, 2007

1. Grundlagen aus den Game Studies

Auf der Suche nach Trauma repräsentierenden Spieletiteln stolpert man zwangsläufig über den Begriff der *Empathy Games*. So weisen die Beispiele, die Caballero für *diese Spiele* in seinem Vortrag auf der *Game Developers Conference* nennt, eine gemeinsame Schnittmenge auf: Alle beschäftigen sich mit traumatischen Erlebnissen. Doch nicht alle *Empathy Games* haben Trauma zum (Haupt-)Thema, wie auch nicht alle Titel, die sich mit Trauma beschäftigen, mit diesem Label versehen wurden. *Empathy Games* als ein – wie bereits aufgezeigt – nicht unproblematischer Begriff, scheint also ungeeignet zu sein, um Trauma repräsentierende Computerspiele darunter einzuordnen.

Ebenfalls ungeeignet ist die Vereinigung unter dem Label der *Independent Games*, auch wenn die in dieser Arbeit untersuchten Titel in gängigen Debatten mehrheitlich mit diesem versehen werden. Dan Pearce, Spieleentwickler und Mitbegründer des Entwicklerstudios *Four Circle Interactive*, diagnostiziert in seinem Kommentar *›Indie‹ Has Lost Its Meaning* (2021) eine zunehmende Bedeutungsverwässerung: »[T]he definition of both AAA games and indie games are becoming more and more opaque. AAA is being compressed into a fewer number of mega-budget titles, and the term ›indie‹ feels more and more like it's being stretched to encompass… everything else.« Den Beginn dieser Entwicklung verzeichnet Pearce bereits in den Anfängen der *Indie*-Bewegung (im Zuge der *Emotionalen Wende*) in den Jahren 2008-2010.

Jesper Juul beschreibt die Geschichte der *Independent Games* als »in part a competition for authenticity« (Juul 2019, S. 15). Um Authentizität zu signa-

lisieren, würden drei Strategien eingesetzt werden, nämlich die Bewahrung von finanzieller, ästhetischer sowie kultureller Unabhängigkeit. Versucht man sich auf Basis der drei Authentizitätsstrategien an einer Einordnung von Spieletiteln, zeigen sich schnell Unschärfen. Haben *Quantic Dreams* und *thatgamecompany* mit dem Aufkauf durch *Sony* – und damit dem Verlust ihrer finanziellen Unabhängigkeit – ihren Status als *Independent Studios* verloren? War dieser Begriff jemals passend für *Quantic Dreams*, die zwar Spiele mit erwachsenen, ernsthaften Inhalten und Thematiken produzieren, diese aber zunehmend hoch budgetiert und aufgrund ihrer Machart eher als ›Blockbuster-Games‹ für den Mainstream anzusehen sind? Ist HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) nun ein Indie-Game aufgrund des Anspruchs des Entwicklerteams, ein bedeutsames *work of culture* (vgl. Juul 2019) zu produzieren, obwohl es ästhetisch ähnlich aufwendig gestaltet ist wie *Triple-A*-Titel?[1] Juul hält außerdem fest, dass einem Spiel das Label *independent* und damit auch das der Authentizität über einen komplexen, dynamischen Aushandlungsprozess verliehen, manchmal auch unwillentlich zugeschrieben wird, dabei gleichzeitig aber Titel aufgrund von Voreingenommenheit und Vorurteilen exkludiert werden. (Vgl. Juul 2019, S. 180ff.)

So bietet es sich an, den Versuch einer alternativen Kategorisierung von Trauma repräsentierenden Spieletiteln abseits der Zuschreibungen *Empathy Game* bzw. *Indie Game* vorzunehmen. Ein vorheriger Blick auf den Forschungsstand der *Game Studies* lässt sichtbar werden, dass erste Rekategorisierungsversuche in medienwissenschaftlichen Publikationen, die für eine Auseinandersetzung mit der Repräsentation mentaler Zustände relevant sind, weiterhin eng an das Konzept der Empathie gebunden bleiben und fast ausnahmslos auf Trauma nur unspezifisch eingehen. Sich auf der Rezeptionsebene bewegend, erachten sie dabei eine ›moralische Aktivierung‹ (Shafer 2012) als wichtig, um die zu vermittelnden Inhalte den Rezipient:innen zugänglich zu machen und potenziell empathisches Handeln auszulösen. Es wurde bereits

1 Die Schwierigkeit, eine Binarität von *Triple-A*-Produktionen und *Indie*-Produktionen aufrecht zu erhalten, sieht Dan Pearce als positive Entwicklung an: »I do want to stress that this is only an issue because games are more diverse, creative and ambitious than they ever have been. More developers are making games of varying scopes, styles and perspectives than ever before, something I believe Microsoft's Xbox showcase at E3 2021 did a decent job of reflecting. In that showcase, games were treated as games rather than segregated into ›AAA‹ and ›indie‹ blocks, and sat next to one another without regard for their scope or budget.« (Pearce 2021)

veranschaulicht, wie offen der Begriff der Empathie genutzt wird; nicht anders verhält es sich mit den Begriffen der Moral und der Ethik, die in den Beiträgen der *Game Studies* analog auftauchen und Computerspiele als existenzialistische Möglichkeitenräume wahrnehmen, als »[...] vehicles for moral experiences that allow for the exploration of different ethical theories.« (Sicart 2019, S. 154) Es bleibt also die Notwendigkeit, die im folgenden aufgeführten Erkenntnisse der Spieleforschung abzugleichen bzw. zu vereinen und letztendlich in eine von den *Game Studies* bisher noch nicht ausdefinierte neue Kategorie zu überführen, die eine komplexe Repräsentation von Trauma zum Mittelpunkt hat.

1.1 Transformationspotenziale

Dass sich Computerspiele bei der Repräsentation von Trauma, mentaler Gesundheit, Missbrauch und Tod von anderen Medien abheben, weist Tobi Smethurst in ihrer Dissertation (2015) nach, die Ansätze aus Traumaforschung und *Game Studies* vereint.[2] Sie bezieht in ihre Überlegungen ein breites Spektrum von Spieletiteln mit ein: Von DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Square Enix 2011), das Trauma nur als Trope zur Charakterzeichnung benutzt, über MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001) mit wenigen spielmechanischen Momenten der Trauma-Repräsentation, bis hin zu TOMB RAIDER (Square Enix 2013) mit einer vor allem narrativen Ballung traumatischer Ereignisse. Smethurst identifiziert drei Schwerpunkte, um Trauma-Repräsentation in Computerspielen zu untersuchen: Empathie, Identifikation sowie der von ihr eingeführte Begriff der *interreactivity* – »[...] which recognises that both the player and the game change state during gameplay, reacting to one another in a cybernetic feedback loop.« (Ebd., S. 13) Die *interreactivity* sieht Smethurst als wesentlich an für die Identifikation mit der Spielwelt und dem Vermögen, Empathie für die Charaktere in ihr zu entwickeln. In Bezug auf Newman (2002, vgl. Kapitel 3.1, Teil I) konstatiert sie *Off-line*-Sequenzen eine ähnliche Empathie-Dynamik wie nicht-interaktiven Medien, *On-line*-Sequenzen hingegen könnten medienspezifisch genutzt werden, um eine Auseinandersetzung der Spielenden auch mit Spielecharakteren anzuregen, die weniger

---

2 Ihre Erkenntnise kulminieren in ausführlichen Fallanalysen zu MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001), LIMBO (Playdead 2010), THE WALKING DEAD: SEASON ONE (Telltale Games 2012), DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012) und SPEC OPS:THE LINE (Yager Development 2012).

privilegiert sind als sie und Trauma bspw. als Oppression und (Mikro-)Aggressionen erfahren – oder selbst als Täter Trauma induzieren.

Doch hat der Feedback-Loop des Spielakts tatsächlich das Potenzial, bei den Spielenden grundlegende Veränderungen ihrer Einstellungen und Sichtweisen zu provozieren? Die Spieledesignerin Doris Rusch erforscht in ihrem Projekt *Games and Personal Transformation*, wie das Medium Computerspiel von den Herangehensweisen der *Existenziellen Psychoanalyse* profitieren kann. Sie schließt sich Leino (2010) und Möring (2013) an, nach denen Computerspiele durch die Themen und Strukturen, die sie von der menschlichen Existenz abbilden (wie Kampf, Liebe, Krieg und Versagen), a priori existenzialistisch sind – doch dadurch hätten sie nicht zwangsläufig existenzialistische Bedeutung für die Spielenden. (Rusch 2020, S. 7)

Erst wenn das Spieldesign Fragen und Motive der *Existenziellen Psychoanalyse* (siehe Kap. 1.4, Teil II) als *intentional driving force* setze, könnten deren persönlichkeitsverändernde Ziele erreicht werden: »Games have the power to transform us on a deep, existential level.« (Ebd., S. 2)

Was sind die Voraussetzungen und Anforderungen an das Game-Design dieser *existential games* (ebd., S. 6)? Unser Dasein als Mensch in der Welt wird bestimmt durch die ständige Auseinandersetzung mit den Bedeutungsnetzen kollektiven Wissens, über das wir zu einer subjektiven Wahrheit finden. Deswegen sollte ein Computerspiel Rusch zufolge keine Antworten vorgeben, wie wir zu leben haben, wie wir mit anderen in Verbindung treten, wie wir handeln und entscheiden: »It is more fruitful, instead, to stimulate contemplation and reflection of these matters, to raise questions and to design for open-ended, ambiguous, and unclear problems beyond measurability that prompt players to explore and possibly re-evaluate their own perspective.« (Ebd.) Dabei solle die Handlung des Spielens mehr einem *active being* als einem *being active* (unter Rückbezug auf die Ziele der *Existenziellen Psychoanalyse*, siehe Kap. 1.4, Teil II) entsprechen, heißt, weder Schauwerte noch motorische Anforderungen stehen im Vordergrund, es wird subtil Raum zum Nachdenken und Überdenken gelassen. So könne die eigene Identität über den Spielprozess reflektiert werden: »[B]y playing as someone else, we can get in touch with unconscious aspects of our personalities or explore how our values and beliefs map onto that of the character we are projecting ourselves onto.« (Ebd., S. 14) Durch den Abgleich mit den eigenen moralischen Konzepten und der Auseinandersetzung mit dem Selbst, was in der *Existenziellen Psychoanalyse* Schlussfolgerungen für die persönliche Entscheidungsfindung

erlaubt, helfen Computerspiele nach Rusch somit bei der Konstruktion einer Bedeutung, eines ›Bedeutungswillens‹.

1.2 Moral und Ethik

Moral wird von Miguel Sicart (2019) definiert als »ethics *in practice*« (S. 151; Hervorhebung im Original), als System von Regeln, das die Anleitung und Evaluation von individuellem und kollektivem Handeln erlaubt, von dem er die Ethik abgrenzt:[3] »Ethics is the analytical examination of the principles from which we derive and evaluate moral rules.« (Ebd.) In *The Ethics of Computer Games* (2009) führt Sicart aus, dass für ihn Computerspiele nicht nur *ethical choices* in ihr Gameplay integrieren, sondern selbst *ethical systems* darstellen, die bestimmte Werte ausdrücken:

> This is an important distinction, because it suggests that games are not just expressing ethics content (like a book might explain ethical theories or pose ethical dilemmas), but it explores how games are ethical systems that may impact other systems, and that games and game designers are part of broader ethical, cultural and economic systems. Players themselves can interact within those systems, affecting how ethics and values are negotiated and experienced. (Schrier 2015, S. 401)

Beim Treffen von Entscheidungen und in schwierigen Situationen in einem ›ethischen System‹ leisten wir nach Sicart moralische Arbeit, die im besten Fall ethisches Wachstum des Individuums oder des Kollektivs ermöglicht. (Sicart 2009, S. 151) Voraussetzung dafür sei ein *reflective player*, der mit dem Spiel als System interagiert – »[…] as mediated by the semantic layer, taking into account both the need for strategy and what that strategy means in a broader personal and cultural sense.«[4] (Sicart 2010, S. 8)

Um Spiele zu identifizieren, die ethisches Wachstum anregen, bildet Zagal (2011) ein Framework von *ethically notable games*:

---

3 Seine Definition von Moral führt Sicart weiter aus, so schreibt er ihr vier definierende Charakteristiken zu, die er am Beispiel mehrerer Computerspiele exemplifiziert: »they are public, rational, impartial and informal.« (Sicart 2009, S. 151ff.)

4 Vom *reflective player* unterscheidet Sicart eine:n amoralischen Spielende:n, der:die eine systemoptimierende Strategie verfolgt. Formosa, Ryan & Staines 2016 ergänzen einen dritten Spieler:innentypen, den *deliberately immoral player*; dieser ist sich den moralischen Inhalten eines Spieletitels bewusst, spielt aber bewusst amoralisch. (S. 213)

> Ethical reasoning is reasoning about right and wrong human conduct. It begins with the identification of a moral or ethical issue. A game that afforded ethical reflection would also, among other things, encourage players to assess their own ethical values, the social context of issues identified, and consider the ramifications of alternative actions. (Ebd., S. 1)

Erreichen würden die *ethically notable games* diese Ziele über das Auslösen rationaler und emotionaler Reaktionen bei den Spielenden:

> Games that encourage rationalized responses typically engage players' critical thinking and problem-solving skills in moral contexts or situations. Games that elicit emotional responses often encourage players' investment in the narrative and fictive elements of a game while simultaneously facilitating their reflection on their in-game choices and decisions. (Ebd., S. 7)

Dies exemplifiziert Zagal an ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR (Origin Systems 1985), MANHUNT (Rockstar North 2003) und FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN (Intelligent Systems 2007). Die Titel stünden beispielhaft für Computerspiele, die über ihr Gameplay (Spielmechanik, Ziele und Regeln, Narration und Themen) sowie die möglichen Spieler:innen-Interaktionen (Aktionen, Verhalten und Entscheidungsweisen) dazu beitragen, ein ethisches Urteilen und ethische Reflexion zu induzieren.[5] Dafür notwendig sei eine persönliche Involvierung des:der Spielenden (ebd., S. 2) – eben einen *reflective player*.

Stevenson (2011) konkretisiert das Framework ethischer Computerspiele und zeigt drei verschiedene Wege auf, wie die ethischen Systeme eines Spieletitels mit dem Verhalten der Spielenden interagieren:

1) Statisch: Die Entscheidungen der Spielenden haben keinen Einfluss auf die ethischen Themen, die der Titel behandelt.
2) Adaptiv: Die Spielenden treffen Entscheidungen, die ethisch bewertet werden können, die aber keine quantifizierbaren Auswirkungen haben

5 Auf dem Weg zu einer nuancierten Gameplay-Integration ethischer Thematiken und Problemstellungen kam es, ähnlich dem *Sanity Meter* bei der Repräsentation psychischer Zustände, zum trendhaften Einbau eines *Morality Meters*, einer visuellen Quantifizierung moralischer und unmoralischer Entscheidungen in Form einer Skala (bspw. in FALLOUT 3 (Bethesda Game Studios 2008), FABLE (Big Blue Box Studios 2004) und der MASS-EFFECT-Trilogie (Bioware 2007-2012)).

(ein Beispiel wären sich verzweigende narrative Strukturen, bei denen eine Entscheidung den Spielverlauf in eine andere Richtung lenkt).

3) Systemisch: Die in dem Titel inkludierten ethischen Entscheidungen haben Auswirkungen, die quantifizierbar sind (z.B. über eine sich durch das Verhalten ändernde Reputation).

Aus den Überlegungen Sicarts, Zagals und Stevensons leitet Schrier (2015) das *Ethics Practice and Implementation Categorization (EPIC) Framework* ab, um Computerspiele zu kategorisieren, die im Ethik-Unterricht eingesetzt werden können. Sieben Ausbildungszielen, wie dem Erweitern der emotionalen Intelligenz oder der ethischen Reflexion, ordnet sie zwölf Strategien zu, die in Spieletiteln Verwendung fänden und dem Erreichen dieser Ziele dienten. (Ebd.) Die detaillierte Unterteilung, die Strategien wie *emotion, mood and tone, modeling through avatar or character, social interaction and collaboration, role-taking and role-playing* wie auch *diaries or personal reflection devices* umfasst, führt zu einer Zusammenfassung sehr unterschiedlicher Spieletitel unter einer Kategorie bzw. dazu, dass bei vielen Titeln mindestens eine Strategie zu finden ist, auch wenn diese ethische Themen nur am Rande abbilden.[6] (Abbildung 12)

6 So finden sich nicht nur in einem mit ethischen Fragestellungen gespickten *Shooter* wie BIOSHOCK (2K Boston 2007) private Tonaufnahmen und Tagebucheinträge, vielmehr hat sich diese Methode der narrativen Einbindung und Vertiefung der Hintergrundgeschichte genreübergreifend auch in ›nicht-ethischen‹ Spieletiteln etabliert.

Abbildung 12: Das EPIC-Framework. (nach Schrier 2015, S. 408)

Strategy	Description	Examples
S1. Emotion, mood, and tone	Games that convey emotion in ways that help us see new perspectives on humanity.	*Flower, Journey, Gone Home, Dear Esther, Passage, Parenthood, Akrasia, Loneliness, Howling Dogs, Nevermind*
S2. Diaries or personal reflection devices	Games use journals, diaries and other personal reflection devices and opportunities.	*Reliving the Revolution, Mission US.*
S3. Role-taking and role-playing	Games that use roles and characters to help explore different ethical perspectives and identities, or one's own.	*Fable, Mass Effect, Dragon Age, Migrant Trail*
S4. Story or narrative	Games that use story to express ethics.	*Mission US, Stanley Parable, Dys4ia, Walking Dead, Howling Dogs, Dear, Esther, Every Day the Same Dream*
S5. Modeling	Games that model behavior using characters and/or avatar.	*Mass Effect, Fable, Fallout, Mission US, Awesome Upstanders*
S6. Choice and consequences	Games with ethical choices and decision-making, which have an effect on the game play	*Fallout 3, Fable series, Skyrim, Walking Dead, The Stanley Parable, Papers, Please, Quandary, Spec Ops: The Line, the Yahwg*
S7. Simulation	Games that simulate an issue, topic, event or aspect of humanity.	*Sweatshop, Papers, Please, Peacemaker, Don't Starve, Black and White, The Sims*
S8. Social interaction	Games that invite ethical questions due to their social nature, such as those with community rules and norms, guild interactions, or interpersonal connections.	*WoW, Minecraft, Way, Counterstrike, League of Legends*
S9. Deliberation, dialogue and discourse	Games that encourage dialogue, discourse, debate and deliberation on various issues, choices, or consequences.	*Argument Wars, Reliving the Revolution*
S10. Application to real-world issues	Games that either may enable players to consider real-world problems or contexts, or ones that may not have initially obvious connections to ethics, but the story around the game (addiction, violence) spurs real-world ethical questions and problem-solving.	*The Migrant Trail, Candy Crush Saga, Grand Theft Auto, Blackwell Deception, Rapelay, Super Columbine Massacre, The Shooting at Sandy Hook, Call of Duty* series
S11. Procedural exploration	Games that clearly posit an opinion or argument on an issue through the gameplay and mechanics.	*McDonalds Game, Airport Security, Unmanned, Papers, Please, pOnd, Every Day the Same Dream, Free Culture, Road Not Taken, Way, Triad, Lim, Loneliness, What Race am I?*
S12. 'Nudges'	Games that provide contextual clues, calibrations, and/or personalized pushes to help shape behavior.	*Way, Nevermind, SchoolLife, Gone Home*

1.3 Typologien mentaler Gesundheit

Das *EPIC-Framework* führt viele Spieletitel auf, die sich nur peripher mit der Darstellung mentaler Gesundheit beschäftigen. Eine Ergänzung stellt Arno Görgens Typologie *Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele* (2020) dar, in der er drei mögliche Formen der ›Medikalisierung‹ des digitalen Spiels identifiziert:

1) Medikalisierung des Spiels im Sinne der primären Medikalisierung: Als *Games for Health* werden Computerspiele als eigentlich nicht-medizinische Technologie vereinnahmt und zur medizinischen Edukation, Therapie, Diagnostik und/oder Forschung angewandt.
2) Medikalisierung im Spiel im Sinne der sekundären Medikalisierung als Implementierung medikaler Semantik im Spiel: Medikalisierung dient hierbei als Plausibilisierungsstrategie des Fantastischen und Imaginierten. Medizinisches Wissen wird als Teil der Spielwelt (oft bereits etablierte Tropen replizierend) und/oder Spielmechanik (abstrahiert als simple epidemiologische Berechnungen, quantifizierbare individuelle Krankheits-

modelle oder deviante Verhaltensweisen) genutzt. Es handelt sich um eine affirmative Repräsentation.

3) Medikalisierung im Spiel als Kommentar: Zusammen mit Typ b) als Kontinuum zu verstehen, werden hierunter Spieletitel gefasst, dich sich ebenfalls einer medikalen Semantik bedienen, darüber hinaus aber auch normativ aufgeladen und als Kritik der realitätsreferenziellen primären Medikalisierung zu verstehen sind – Computerspiele also, die medizinisches Wissen nicht nur reproduzieren, sondern ebenso reflektieren. Es handelt sich um eine kritische Repräsentation.

Görgen weist darauf hin,

> […] dass die Trennlinie zwischen affirmativen und kritischen Repräsentationen, wie sie in b) und c) dargelegt wird, eher zugunsten der analytischen Trennschärfe geführt wird, d.h. das Spiel als Medikalisierungskommentar ist üblicherweise eine dramaturgische Zuspitzung, der grundsätzlich bereits wie in b) skizziert eine medikale Semantik zugrunde liegt. (Ebd., S. 33f.)

In Zusammenarbeit mit Stefan Simond konzentriert sich Görgen in der Typologie *Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel* (2020b) auf die Repräsentation und Reflexion von psychischen Störungen. Ohne den Begriff der Ethik konkret zu benennen, grenzen die Autoren jedoch eine empathische und informierte Repräsentation psychischer Krankheiten (die sie auch als Konstruktion beschreiben) von stereotypisierenden sowie stigmatisierenden Konzeptionen ab; so finden die von Zagal identifizierten emotionalen (hier: empathischen) und rationalen (hier: informierten) Reaktionen der Spielenden ihren auf Spielinhalte bezogenen Gegenpart.

Görgen & Simond betrachten Authentizität, die ›wahrhaftige‹ Umsetzung von psychischer Krankheit, als »zentrale (zugeschriebene) Zielorientierung digitaler Spiele.« (Ebd., S. 407)[7] Authentizität sehen sie durch die Einbindung subjektiv-persönlicher, objektiv-naturwissenschaftlicher und gesellschaftlicher Konzeptionen und Verständnisse von Krankheiten erreicht (ebd.,

7 Authentizität sehen Görgen & Simond nicht als messbare Entität, sondern als das »diffuse Ergebnis der Rezeption und Interpretation eines Spiels« (2020b, S. 407), das aus der Wechselwirkung zwischen einer Annäherung an die Bezugsrealität hinsichtlich Krankheitsvorstellungen und Krankheitswissen sowie der Erwartungshaltung der Spielenden in Bezug auf mediale Form, Setting, Genre etc. resultiert. ›Wahrhaftigkeit‹ muss somit immer multidirektional gedacht werden. (Ebd., S. 410)

S. 408), wobei sie »vier Orte der Authentizitätsproduktion« (ebd., S. 411ff.) benennen:

1) Die Urheber:innen oder Autor:innen können als besonders qualifiziert für eine authentische Erzählung des Stoffes angesehen werden.
2) Der durch einen Spieletitel repräsentierten Krankheit wird durch externe Expert:innen ein besonderer Wert zugeschrieben, der sich in der Authentizität der Repräsentation begründet.
3) Der Grad der konstatierten Authentizität richtet sich nach den Rezipient:innen, ob sie das Geschehene/Gespielte als glaubhaft empfinden oder nachempfinden und ob sogar gesundheitliche Affekte bei ihnen ausgelöst werden.[8]
4) Der diegetische Zweck der Krankheit divergiert zwischen Katalysator/Auslöser der Handlung und einer tiefgehenden funktionalen Einbindung; entsprechend der Funktion ändert sich die Erwartungshaltung an die Authentizität.

Görgen & Simond konstatieren: »Gerade die Darstellung von psychischen Krankheiten zeigt, dass die Aushandlungen dessen, was als authentisch gilt, ein offener Prozess ist, an dessen Ende sich die Grenzen und Definitionen des Authentischen immer wieder verschieben.« (Ebd., S. 414) Von den spielimmanenten Strategien leiten Görgen & Simond eine Typologie ab, die sie an mehreren Spieletiteln nachweisen, wobei das produktionsseitige als auch das rezeptive Streben nach Authentizität sich häufig der Akkumulationen von mehreren Typen bedient. (Ebd., S. 429)

Als *Quantifizierung* bezeichnen sie Spielelemente, die das psychische Erleben messbar abbilden (z.B. ein *Sanity Meter* wie in AMNESIA: THE DARK DESCENT): »Der ludische Mechanismus einer Quantifizierung von Variablen, die den Zustand und die Funktionalität der Spielfigur evaluieren und bestimmen, wird hier mit einer etablierten medikalen, biologistischen oder psychologischen Semantik verbunden.« (Ebd., S. 418)

8 Nach Görgen & Simond (2020b) führt die Aufhebung der Distanz zwischen Spiel und Spielenden zu einer Störung des erwarteten Spielverlaufs. Die Rezipient:innen können durch ›Wirklichkeitseffekte‹ getriggert werden, wenn sie das Spielgeschehen als real wahrnehmen; dadurch kann es beispielsweise bei PTSD-Patient:innen zu Flashbacks während des Spielens kommen. (Ebd., S. 412)

Die *Objektifizierung* der Konstruktion psychischer Krankheit erfolge entlang des externen Blickes von Beobachtenden:

> Objektifizierende Konstruktionen unterstreichen die Devianz der betroffenen Figur, insofern diese im Kontrast zu der rationalen Perspektive der Beobachtenden steht. Oftmals wird ein konfligierendes Verhältnis zwischen der Autonomie des rationalen Subjekts und der Heteronomie des kranken Objekts inszeniert – insbesondere, wenn in digitalen Spielen Protagonist:innen bzw. Spielende die Rolle des autonomen Subjekts einnehmen und das kranke ›Objekt‹ ihnen als Antagonist:in gegenübersteht. (Ebd., S. 418f.)

Als potenziell gefährliche ›Andere‹ markiert, fänden sich objektifizierte Gegenüber bspw. in OUTLAST, wo sie als generische Anstaltsinsassen als existenzielle Bedrohung inszeniert werden. (Ebd., S. 420)

Im Kontrast zur Objektifizierung folge bei der *Subjektivierung* die spielerische Perspektive einer internen Fokalisierung, »[d]ie Konfrontation mit der psychischen Krankheit ist dann zugleich eine Konfrontation mit der Unausweichlichkeit des Selbst.« (Ebd., S. 423) Im Spannungsverhältnis des Selbst zur Umwelt würden sich Entfremdungsprozesse zeigen, wie sie bspw. bei der PTSD auftreten. In HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE sowie auch in THE TOWN OF LIGHT fördere die subjektive Perspektive auf die oft durch Konflikte und Stressoren gezeichnete Welt ein empathisches Miterleben der psychischen Krankheit. (Ebd., S. 424f.)

Somatische Externalisierung meint nach Görgen & Simond mehr oder weniger narrativ begründete Einschreibungen, die psychisch belastende Erfahrungen am Körper hinterlassen haben (wie Narben, die auf ein traumatisches Ereignis, wie Folter, zurückzuführen sind). (Ebd., S. 420) Aber sie umfasst ebenso Signifikanten wie ein ›debiles Grinsen‹ oder ein ›wahnsinniger Blick‹, die »[...] weniger auf reale Krankheiten als vielmehr auf die jeweilige historisch prävalente populärkulturelle Deutung von psychischen Krankheiten [rekurrieren].« (Ebd., S. 421) OUTLAST repliziere dahingehend mit dem Stereotyp psychisch kranker Menschen in einer Anstalt Standards des Horror-Genres und bediene somit die mit diesem verbundenen Erwartungshaltungen der Spieler:innen.

Die *räumliche Externalisierung* bildet nach Görgen & Simond zusammen mit der Subjektivierung einen prototypischen Ansatz: Sie konstruiert psychische Krankheit entlang der Destabilisierung diegetischer Realität und zeichnet sich dadurch aus, dass »[...] vertraute Umgebungen einem Verfremdungseffekt unterworfen werden und so eine subjektivierende Raumwahrnehmung

evozieren, die in letzter Konsequenz der psychisch kranken Figuren zuzuschreiben ist.« (Ebd., S. 425) Das Spektrum reiche hierbei von Halluzinationen wie in AMNESIA: THE DARK DESCENT bis zu den *Mindscapes* von LAYERS OF FEAR.

Unter *aktionaler Externalisierung* verstehen Görgen & Simond die Integration der psychischen Krankheit in das spielerische Regelsystem, die dann »[…] als Teil der prozeduralen Rhetorik die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten von Figuren betreffen.« (Ebd., S. 427) Hierfür nennen sie als Beispiele die aggressiven Bewegungsmuster und das Verhalten der Insassen in OUTLAST (kombiniert mit einer objektifizierenden Perspektive), das *Sanity Meter* in FAHRENHEIT (Quantic Dream 2005), den Stresslevel der Figuren in DARKEST DUNGEON (Red Hook Studios 2016), einhergehend mit einer Quantifizierung, sowie den Charakterzug *Insane* in DIE SIMS 4 (Maxis 2014), der zwischen Objektifizierung und Subjektivierung oszilliert und sich auf unterschiedliche Lebensbereiche des damit gekennzeichneten Sims auswirkt.

Dass die aktionale Externalisierung immer im Verbund mit anderen Typen beschrieben wird, lässt die Unschärfe dieses Typus deutlich werden, der definitionsbedingt schwer als singuläres Phänomen vorstellbar ist: Formiert sich die Konstruktion psychischer Krankheit nicht alleinig als eine statische, durch die Spielenden unveränderbare erzählende Komponente (hierbei ließe sich von einer *Narrativierung* sprechen), sind stets alle von Görgen & Simond unterschiedenen Typen Teil der Spielmechanik und damit des spielerischen Regelsystems.

Selbst bei einem Titel wie CELESTE, wo sich die Fähigkeiten bzw. das Erscheinungsbild der Protagonistin nicht ändern, zeigt sich über die räumliche Externalisierung die Progression im Umgang mit psychischer Krankheit in der zunehmenden Komplexität der Level, aber auch der mitwachsenden Geschicklichkeit – die hier auf Seiten der Spielenden und nicht im Regelwerk selbst liegt, aber über dieses zugelassen bzw. eingeschränkt und für das Erreichen des Spielendes vorausgesetzt wird, also über das Spieldesign eine Notwendigkeit erfährt. Die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten von Figuren in Computerspielen werden also auch dann von Konstruktionen psychischer Krankheiten beeinflusst, wenn sie nicht nur auf der Erzählebene, sondern auf der Handlungsebene eingebunden sind; somit sind sie stets aktional.

In Bezug auf eine bei CELESTE auftretende, kulturhistorisch alte Repräsentationsstrategie lassen sich die von Görgen & Simond unterschiedenen Externalisierungen durch einen weiteren Typus weiter differenzieren: Bei

diesem werden Teile der Psyche des:der Protagonist:in als ein Charakter in die Spielwelt ausgelagert, der spezifische Psychosomatiken verkörpert, wie Angststörungen oder Depressionen. Das ›zweite Ich‹ der Protagonistin Madeline in CELESTE trägt den sprechenden Namen *Part of Me* und ist hier beispielhaft zu nennen für eine *personale Externalisierung*, die nicht selten mit einer Objektifizierung einhergeht und dann den ›erkrankten‹ Teil der Psyche antagonisiert.[9]

1.4 Destigmatisierende Spieltitel

Bezieht die Typologie von Görgen & Simond auch Spieltitel mit ein, die mentale Gesundheit stigmatisierend repräsentieren, bilden Phelps, Wagner & Moger (2020) im Kontext einer ausführlichen Analyse zum Computerspiel FRAGILE EQUILIBRIUM (Magic Spell Studios 2019) ein *representational spectrum* aus Titeln, die thematisch geistige Gesundheit destigmatisierend aufgreifen – »[…]attempting […] more nuanced and positive portrayals.« (Ebd., S. 138) Die gewählten Titel ordnen sie in einem Zwei-Achsen-Koordinatensystem ein. (Abbildung 13) Während die horizontale Achse die Repräsentation in *literal* bis *metaphorical* unterteilt, unterscheidet die Verteilung auf der vertikalen Achse zwischen einem *realistic avatar* und einem *abstract avatar*.

Die Unterteilung der horizontalen Achse wird nachvollziehbar erläutert:

> Games closer to the literal end of the representation spectrum usually have narratives and experiences that explicitly deal with mental health. Games that are closer to the metaphorical abstract end of the spectrum typically deal with mental illness indirectly through the use of metaphors. (Ebd., S. 139)

Der Artikel geht jedoch nur unscharf auf die Pole der vertikalen Achse ein. An einem Ende stünden Avatare mit den Merkmalen »ephemeral and abstract« (ebd., S. 122), am anderen Ende seien diese »realitstic and customizable« (ebd.). *Customizable*, im Sinne von anpassbar, ist aber kein Avatar der aufgeführten Spieletitel; am ehesten entspräche dem wohl das Raumschiff in FRAGILE EQUILIBRIUM, das sich mit diversen Systemen upgraden lässt – es

9 Neuestes Beispiel wäre der *Puzzle-Platformer* SHADY PART OF ME (Douze Dixièmes 2020), wo der *Part of Me* als lebendiger Schatten eines kleinen Mädchens, personal externalisiert, einen zweiten Avatar darstellt, der für die Spielprogression unverzichtbar ist.

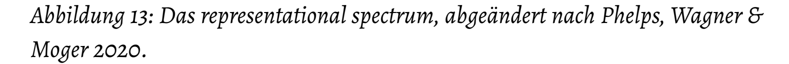
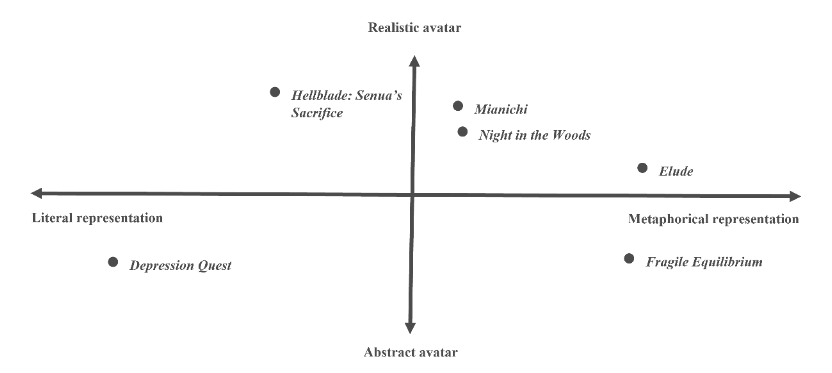


Abbildung 13: Das representational spectrum, abgeändert nach Phelps, Wagner & Moger 2020.



befindet sich allerdings im Koordinatensystem nahe am Pol des *abstract avatar*. Weitere Einordungs-Kriterien scheinen die audiovisuelle Darstellung des Avatars zu sein, das Vermögen, auf seine Umwelt zu reagieren und ob er eine humanoide Gestalt aufweist. Demnach wird HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ein ›realistischer‹ Avatar zugesprochen,[10] der aber annähernd gleichgesetzt wird mit einem grafisch schlichten und mit wenigen interaktiven Fähigkeiten ausgestatteten Avatar in MAINICHI (Mattie Brice 2012) sowie einem anthromorphen Avatar in NIGHT IN THE WOODS (Infinite Fall 2017).

Gleichzeitig wird ein humanoider, aber nicht visuell abgebildeter Avatar in DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) zusammen mit dem Raumschiff in FRAGILE EQUILIBRIUM als *abstract avatar* betrachtet. Die Avatarbezogene Unterteilung erscheint in dieser Form als ungeeignet. Auch bleibt unklar, nach welchen Kriterien beurteilt wurde, ob der Versuch einer nuancierten und positiven Abbildung psychischer Symptomatiken geglückt ist, ein Spieltitel demnach für ihren Katalog in Frage kommt – der auch namentlich keine Abgrenzung zu Titeln außerhalb seines Spektrums erfährt.

Trotzdem kann die Idee einer kriteriengeleiteten Unterscheidung von Repräsentationstendenzen aufgegriffen und, in Kombination mit den von Gör-

10 »[T]he game more directly links the representation of Senua's psychosis to the physical, as the human avatar of the main character physically reacts to these elements with sight, sound, and touch within the game in ways that ask the player to reflect on these touchpoints between mind and body.« (Phelps, Wagner & Moger 2020, S. 126)

gen & Simond eruierten Typen, einer Identifikation von Spieletiteln dienen, die eine destigmatisierende, facettenreiche, eben komplexe Repräsentation von Trauma als Störung mentaler Gesundheit aufweisen bzw. anstreben. Folgend auf die vorgebrachten Überlegungen zu Traumadarstellung, den *existential games*, Moral und Ethik sowie mentaler Gesundheit in Computerspielen, wird nun die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* vorgestellt, die das Flechtwerk aus medienwissenschaftlichen Theorien verzahnen sowie vorhandene Leerstellen füllen soll.

2. Kategorisierung

Über spezifizierende Begriffe wird beim Vorgang der Kategorisierung die »Zuordnung von Objekten zu Klassen (Kategorien) einander ähnlicher Objekte« (Eckes 1991, S. 4) weiter strukturiert; es werden also Aussagen gebündelt über einen bestimmten Objektbereich, die auf diese Begriffe zurückführbar sind. (Yildiz 2009, S. 191) Kategorie und zugehörige Begriffe haben dabei die Funktion, Wissen zu systematisieren und »verfolgen zugleich normative Intentionen, die erst auf diese Weise Wirkung erzeugen, d.h. sich in Denkformationen der Subjekte materialisieren können.« (Ebd.) Somit sind sie Regulatoren für individuelle Orientierungs- und Distinktionsprozesse, als »Stabilisatoren der Diskurse«[11] (ebd.) machen sie »in ihrer Funktion, komplexe Zusammenhänge zu reduzieren, die Gegenstände und Zusammenhänge für Individuen wahrnehm- und erfahrbar […].« (Ebd.)

Um die Lücken der bisher veröffentlichten Modelle aus den *Game Studies* zu schließen, wird in dieser Arbeit in Bezug auf Trauma repräsentierende Computerspiele die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* vorgeschlagen, der Spieletitel zugeordnet werden können, die sich einer Repräsentation von Trauma empathisch, facettenreich, multidimensional und Stigmatisierungen vermeidend annähern.[12]

---

11 Diskurs wird in dieser Arbeit verstanden als »[…] eine Menge von Aussagen, die einem gleichen Formationssystem zugehören.« (Foucault 1981, S. 156)

12 Von einer Klassifizierung als Trauma-Genre wie beim Film wird dabei abgesehen: Ein Genre suggeriert bestimmte Konventionen und Erwartungen, was der Vielfalt der Ansätze nicht gerecht wird, neue Herangehensweisen möglicherweise ausklammert und somit auch die Vielschichtigkeit der Thematik nicht abbildet (auf Konventionalisierungen wurde bereits näher eingegangen). Zudem wäre, wie bei den *Empathy Games*,

Nach Benennung der Kriterien für eine Zugehörigkeit zu der gebildeten Kategorie, soll daraufhin eine Einordnung innerhalb der Kategorie vorgenommen werden, um das große Spektrum an Repräsentationsformen zu strukturieren. Als intendierter Diskurs-Stabilisator soll und muss die gebildete Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* zwangsläufig eine Unschärfe an den Rändern aufweisen sowie Zusammenhänge vereinfachen, hat aber trotzdem oder gerade dadurch zum Ziel, für eine Auseinandersetzung mit Trauma-Repräsentation Orientierung zu bieten, den Diskurs darüber zu formieren und zu systematisieren.

2.1 Kriterien

Auf Basis der im folgenden aufgeführten produktionstechnischen, konzeptionellen sowie gestalterischen Kriterien können Spieletitel der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* zugeordnet werden. Dabei grenzt sich die Kategorie vor allem durch die Anzahl zutreffender Kriterien nach außen hin ab. Nach der *Cluster-Theorie*[13] (vgl. Hensel 2018) ist für eine Zugehörigkeit nicht die Vollständigkeit, sondern die Akkumulation von Eigenschaften ausschlaggebend, die »[…] als Ganzes oder in Form unterschiedlicher Teilmengen doch hinreichende und in Form von Disjunktionen über Teilmengen notwendige Bedingungen bilden können.« (Ebd., S. 381)[14]

---

nicht gewährleistet, dass die Spieledesigner:innen selbst ihr Werk in diesem von extern konstruierten Genre ansiedeln würden.

13 Die *Cluster-Theorie* erläutert Thomas Hensel (2018, S. 381f.) über die Annäherung an eine Definition von Kunst: »[Die *Cluster-Theorie*] erlaubt, ein Ideal logischer Exaktheit zu überwinden, das notwendige und hinreichende Bedingungen für eine Definition fordert. Anstatt für Kunst eine Eigenschaft anzugeben, die jeder Form von Kunst und nur Kunst gemeinsam ist, lassen sich Sets oder Cluster von Eigenschaften angeben, die je für sich genommen oder in Verbünden hinreichend sein können. […] Das heißt nicht, dass der Begriff der Kunstform leer wäre, weil er nichts ausschlösse – nicht alles ist eine Kunstform. Wenn jedoch der Begriff der Kunstform mit einem Faden vergleichbar ist, der aus einzelnen Fasern gebildet wird, dann ist er wesentlich erweiterbar. So lassen sich an unterschiedlichen Stellen immer neue Phänomene einflechten, die nur dadurch zu Kunstformen werden, dass sie im Zusammenhang mit anderen Kunstformen begriffen werden.«

14 Auf die Gestaltungsebene bezogen, obliegt eine Überprüfung der Erfüllung oder Nichterfüllung der Kriterien letztendlich den Rezipient:innen, insbesondere den von den repräsentierten Thematiken Betroffenen.

1) Die Spieledesigner:innen haben das Anliegen, Trauma und Traumafolgen in ihrer Vielschichtigkeit wahrzunehmen sowie wiederzugeben, Betroffene nicht zu stigmatisieren und ihre Perspektive als wesentlich für die thematische Auseinandersetzung zu betrachten. Ein pluralistischer Zugang zur Repräsentation von Trauma, sowie eine Abkehr von der Darstellung als Opfer, empowert Betroffene und umgeht dabei eine *empathy appropriation* (vgl. Kapitel 2.5, Teil III). Das Spieldesign lässt Raum für kognitive Empathie, also nicht nur für emotionales Einfühlen, sondern vor allem auch für rationales Eindenken in die (mentalen) Situationen und Perspektiven anderer.
2) Es lässt sich von einer Trauma-Repräsentation mit Autorschaft in dem Sinne sprechen, dass versucht wird, die künstlerische Vision einer Person oder einiger weniger Personen, eine bestimmte Idee oder Erfahrung zu kommunizieren. Authentizität wird hierbei nicht unbedingt, wie es Juul den *Indie*-Games attestiert, über finanzielle, ästhetische oder kulturelle Unabhängigkeit erreicht (auch, wenn diese Faktoren zuträglich sein können). Sondern vielmehr darüber, dass die Spieledesigner:innen informiert sowie qualifiziert in Bezug auf Trauma-Thematiken sind, sie eine Authentizität der Trauma-Repräsentation durch die Einbindung subjektiv-persönlicher, objektiv-naturwissenschaftlicher und/oder gesellschaftlicher Konzeptionen und Verständnisse (vgl. Görgen & Simond 2020b) anstreben. Das kann auch auf größere Studios zutreffen, diese müssen aber traumabezogen arbeiten, heißt: Das Anliegen ist die Vermittlung der Trauma-Thematik selbst, die gegenüber anderen Inhalten im Vordergrund steht.[15]

---

15 So finden sich in der CALL-OF-DUTY-Reihe (Activison 2003-2020) zwar immer wieder Beschreibungen traumatisierender Begebenheiten, deren Einbindung ist allerdings eher Teil einer skandal-fokussierten Vermarktungsstrategie und auch nicht an die Vision bestimmter Entwickler:innen gebunden. Im Gegensatz dazu kann man die Arbeit des Studios *Ninja Theory* an HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE durchaus als autorengebunden bezeichnen, da die künstlerische Vision von Produktionsleiter Tameem Antoniades Ausgangspunkt für die Entwicklung war und während dieser stets Referenz blieb. Darüber hinaus wurden Expert:innen und Betroffene bei der Entwicklung hinzugezogen. Dieses Verständnis von Autorschaft und auch Authentizität ermöglicht den Einbezug von autobiografischen Auseinandersetzungen mit traumatischen Erfahrungen wie in THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016), wissenschaftlich fundierten Werken wie DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013), aber auch Versuchsaufbauten wie PAPERS, PLEASE (Lucas Pope 2013).

3) Die Trauma-Repräsentation ist kommentierend in dem Sinne, dass sie konventionalisierte Genre-Erwartungen unterläuft und diese nicht nur reproduziert, sondern reflektiert für eine kritische Trauma-Darstellung nutzt. Die Spiele entfernen sich damit von *Shooter-* und Horror-Mechaniken (wie aufgeführt in Kapitel 2.3.2, Teil III),[16] die in einem *acting out* stereotypisierender Repräsentationen verharren; sie ermöglichen ein *working through* über die Ausrichtung auf das Leben nach dem Trauma (oder zumindest die Akzeptanz der traumatischen Geschehnisse und deren biopsychosozialen Folgen).
4) Die Trauma-Repräsentation ist ethisch: Statisch, adaptiv oder systemisch (vgl. Stevenson 2011, Kapitel 1.2, Teil IV) werden moralisch signifikante Handlungen und Entscheidungen in der Spielwelt gefördert und die Spielenden vor die Herausforderung gestellt, sich zu diesen zu positionieren. Die Spieletitel als (nach Sicart) ethische Systeme bleiben dabei bedeutungsoffen im Sinne der *existential games* (vgl. Rusch 2020) – die Verantwortung für die moralische und ethische Interpretation wird an die Spielenden abgegeben. Dabei berücksichtigen die Titel als ethische Traumamodelle (vgl. Craps 2013) den globalisierten Kontext traumatischer Ereignisse sowie die spezifischen Formen traumatischen Leidens.
5) Die Traumadarstellung ist zentral für die Spielerfahrung, der:die Protagonist:in ist selbst von einem Trauma betroffen oder muss sich anhaltend mit Trauma auseinandersetzen. Das Trauma ist somit über eine funktional tiefgehende Einbindung *protagonistisch* repräsentiert.[17] Ebenso geschieht die *Narrativierung* von Trauma nicht nur oberflächlich als formelhafte Erzähl-Methode, die es schlicht als ein evokatives Element (vgl. Nit-

---

16 Selbst bei ambitionierten Titeln wie ALICE: MADNESS RETURNS, SPEC OPS: THE LINE und METAL GEAR SOLID V stehen die eigentlichen Spielmechaniken des Genres weiter im Mittelpunkt der Spielerfahrung und sind der Trauma-Repräsentation weniger zuträglich, als dass sie diese kontrapunktieren. Alle drei aufgeführten Titel definieren sich letztendlich über klassisches *Shooter-Gunplay*.

17 So handelt es sich bei MAX PAYNE beispielsweise um ein Spiel mit Trauma-Elementen, die aber hinter den *Shooter*-Elementen zurücktreten, die Trauma-Repräsentation nimmt eine ›Nebenrolle‹ ein – noch stärker ist dies bei MASS EFFECT 3 der Fall, wo die Trauma-Sequenzen nur einen Bruchteil der Spielzeit ausmachen, und wenig Auswirkungen haben auf die Spielmechanik und Narrative. Das Rollenspiel THE WITCHER 3 ist als Beispiel zu nennen für einen Spieletitel, bei dem man auf viele Nebencharaktere mit traumatischem Hintergrund trifft, doch bewegen sich sowohl Protagonist als auch Haupthandlung abseits von der Trauma-Thematik.

sche 2008) zur Legitimierung der Handlungen des:der Protagonist:in benutzt.[18]

6) Die Trauma-Repräsentation unterläuft im Prozess der *Embodied Recognition* der Avatarfigur einer Subjektivierung, die Objektifizierung und Antagonisierung (gerade eine Dämonisierung) zu vermeiden sucht sowie auch keine stigmatisierende Quantifizierung von Trauma vornimmt. Dabei wird Trauma spezifisch repräsentiert, als nicht in gleicher Form übertrag- und reproduzierbar; es unterliegt einer Individualisierung (hierbei kann die *personale Externalisierung* ein probates Mittel der Repräsentation sein, vermeidet sie Stereotypisierungen und Stigmatisierungen). Damit werden Computerspiele, die sich mit überindividuellen Traumatisierungen beschäftigen, nur vermeintlich ausgeklammert, da Kultur und Historie Rückschlüsse auf Individuen zulassen: Der Mensch als soziokulturelles Wesen ist stets in diese eingebettet und nur durch diese zu verstehen. (siehe Kapitel 2, Teil I)

2.2 Zugänge

Hilfreich für die Berücksichtigung divergierender Zugänge innerhalb der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* ist die von Formosa, Ryan & Staines (2016) getroffene Unterscheidung zwischen dem *scripted approach* sowie dem *systemic approach* in Bezug auf ethische Ansätze:

> [W]e understand a systemic approach to game design to be one which relies primarily on the emergent dynamics of the game's systems (›the formal game simulation‹) to generate an experience […]. We understand a scripted approach to game design to be one which relies primarily on the preauthored progression of the game's story elements to generate the experience. (Ebd., S. 213)

Der *scripted approach* legt einen Schwerpunkt somit auf ›vor-geschriebene‹ Elemente wie *Cutscenes*, erklärende Texte, Dokumente und Dialoge, die durch die Spielenden eventuell punktuell ausgewählt bzw. in ihrer Abfolge beeinflusst werden können. Hierbei kommt es zu einer geleiteten Spielerfahrung

18 Als typisch hierfür lässt sich das Handlungsmoment des Verlustes einer geliebten Person nennen – die zum Klischee avancierte *Backstory Wound*, die als Katalysator einen anschließenden, den Spielverlauf prägenden Rachefeldzug rechtfertigen soll; so z.B. in MAX PAYNE oder der GOD OF WAR-Serie (Sony Interactive Entertainment 2005-2018).

in dem Sinne, dass die eher seltenen Aktionsmöglichkeiten, aufgrund der vorhergehenden Festlegung durch die Designer:innen, nahe an den Botschaften, Einstellungen und Aussagen bleiben, die sie narrativ zu transportieren versuchen. Beim *systemic approach* hingegen formt sich die eigentliche Narration aus der Aggregation vieler kleiner, oft nicht direkt folgenreicher Entscheidungen (z.B. nach rechts oder links laufen) über spielmechanische Elemente – »[…] the actions that are provided to the player and the rules which determine how the game responds to these actions.« (Ebd.)[19]

Wo also beim *scripted approach* eine Bedeutung über die Auseinandersetzung der Spielenden mit festgelegten Elementen (der ›Handlung‹) generiert werden kann, konstituiert sie sich beim *systemic approach* durch die Dynamik zwischen Spieler:in und Spielmechanik (dem ›Handeln‹).

Die Unterscheidung zwischen einem *gescripteten* und einem *systemischen* Zugang lässt sich auf die Integration von Trauma in Computerspielen anwenden und zeigt narrative bzw. ludische Tendenzen der Trauma-Repräsentation auf. Über die Grenze zwischen erzählenden (narrativen) und ›erspielbaren‹ (ludischen) Komponenten eines Computerspiels – und inwiefern diese überhaupt aufrechterhalten werden kann – wird in den *Game Studies* seit jeher debattiert, es findet aber zunehmend eine versöhnende Annäherung zwischen Narratologie und Ludologie statt. (Vgl. bspw. Frasca 2003; Murray 2005; Kokonis 2014) Hier werden die beiden Begriffe so verstanden, dass narrativ eine (traumabezogene) Informationsgabe ohne Manipulationsmöglichkeit meint, ludisch hingegen gegenteilig die Informationsvermittlung über Manipulationen des interaktiven Bildes.

Eine *gescriptete* Trauma-Repräsentation unterliegt einer Narrativierung, sie ist, in Anlehnung an Stevenson (2011), statisch: Die Spielenden haben keinen Einfluss auf die traumabezogenen Inhalte des Spieletitels, eine Rezeption geschieht, auf den Spielakt bezogen, passiv. Unter die statischen Elemente fallen *Off-Line-Sequenzen* (vgl. Newman 2002, Kapitel 3.2.1, Teil I) wie *Cutscenes*, aber auch auditive oder schriftliche Kommentare, die intradiegetisch (z.B. über Tagebuch- oder Krankenakteneinträge, verbale Erläuterungen zur Handlung) oder extradiegetisch (z.B. als Hinweis(-text) während des Ladens eines Spielstands oder im Spielmenü) die Intention haben, über das repräsentierte Trauma bzw. die repräsentierten Trauma-Folgen zu informieren. *Gescriptete* Trauma-Repräsentation konstituiert sich über die Handlung des Spiels.

19 Siehe dazu auch Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004 sowie Adams & Dormans 2012.

Trauma-Repräsentation ist *systemisch* und damit ludisch ausgerichtet, wenn auf Trauma referierende Elemente in die Spielmechanik über die aktionale Performanz der Spielenden eingebunden sind bzw. das prozedurale Spielsystem adaptiv auf diese Performanz reagiert. Die Bewegung im und die Interaktion mit dem ludischen Raum transduziert hierbei also Aspekte traumatischer Erfahrungen und Erlebnisse direkt (z.B. über eine verlangsamte Bewegung des Avatars, das Überwinden von Hindernissen, die Einnahme eines Medikaments, den Bildschirmtod); oder sie induziert über eine Aktion der Spielenden indirekt bestimmte Ereignisse, die wiederum diese Aspekte repräsentieren (z.B. durch eine Neukonfiguration der Level-architektur, das Laden eines Flashback-Abschnittes oder auch einer narrativen Sequenz). *Systemische* Trauma-Repräsentation konstituiert sich über das Handeln der Spielenden.

Eine Annäherung an die Komplexität von Trauma ist sowohl über einen *gescripteten* wie auch einen *systemischen* Zugang möglich, allerdings mit unterschiedlichen Konsequenzen für den Spielakt:

> [A] scripted approach can provide for greater scope in the variety and types of challenges that can be presented to players, whereas a systemic approach can provide finer grained scope for moral agency, more freedom for players to frame their own moral options, and a more detailed focus at the expense of breadth. (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 223)

Computerspiele weisen als hybride Systeme oft beide Ansätze auf, gewichten diese allerdings unterschiedlich; werden sie nicht kohärent eingebunden, kann dies zu einer *ludonarrativen Dissonanz* führen. (Ebd., S. 220)

2.3 Konstruktionen

Viele Spieletitel der *Komplexen Trauma-Repräsentation* referenzieren direkt auf die traumabezogenen Inhalte, mit denen sie sich auseinandersetzen. Über die Spielmechanik und/oder die Narration wird die Thematik (wie Krieg, Depression, Krebsleiden) konkret aufgegriffen, sie erschließt sich ohne die Notwendigkeit einer weiterführenden Interpretation durch die Rezipient:innen. Wenn auch fiktiv, sind die Szenarien dieser Spieletitel oft lebensweltnah und bilden Ausschnitte aus dem Alltag Betroffener ab – manchmal einhergehend mit der klaren und eindeutigen Benennung der repräsentierten psychischen Problematiken, wie bspw. Angststörungen oder Soziophobie. Die intendierte Nähe zu realweltlichen Gegebenheiten einer derart *konkretisierten* Trauma-

Repräsentation kann potenziell helfen, die Lebenswelt traumatisierter Persönlichkeiten über einen Abgleich mit der eigenen besser zu verstehen und das Wissen über gesundheitliche Problematiken zu vertiefen – ohne eine interpretatorische Hürde, die eventuell nur mit Vorwissen überwunden werden kann.

Doch sollte man fiktionale Konstruktionen psychischer Krankheiten nicht nur daran messen, »[…] wie sehr sie dem Kenntnisstand der psychiatrischen Forschung bzw. dem alltäglichen Erleben von Betroffenen entsprechen.« (Simond 2020, S. 119) Als Fiktionen können Computerspiele sich zwar an realweltlichen Gegebenheiten orientieren, allerdings auch über Abstraktionen und Überformungen darüber hinausgehende Bedeutungsebenen erschließen.

Missrepräsentationen und Mythen, welche zur Stigmatisierung psychisch Erkrankter beitragen, können ebenso über eine *abstrahierte* Trauma-Repräsentation aufgezeigt werden, bei der die Spielenden in symbolische bis metaphorische Situationen bzw. Spielwelten versetzt werden, die Ableitungen zu bestimmten Trauma-Symptomatiken zulassen.[20]

Zunächst muss konstatiert werden, dass digitale Repräsentationen zwangsläufig auf abstrahierende Prozesse – und damit Metaphern – angewiesen sind:

> [Metaphors] build the very foundation for the player's interaction with the game-world and thus their function is not only to make the abstract intelligible, but to make the physical graspable, too. The way and extent to which the gameworld and its various objects and characters, including the player's avatar, become tangible to the player depend to a large degree on

20 Wie unterscheiden sich Metaphern von Symbolen, wie sie auch in Fromms Ausführungen zur Traumsymbolik (siehe Kap. 2.1, Teil III) zu finden sind? Andrei Tarkowski, dessen Film STALKER (1979) inspirierend für die gleichnamige Computerspielserie war, grenzte Metaphern streng von Symbolen ab: »A symbol contains within itself a definite meaning, certain intellectual formula, while metaphor is an image. An image possessing the same distinguishing features as the world it represents. An image – as opposed to a symbol – is indefinite in meaning. One cannot speak of the infinite world by applying tools that are definite and finite. We can analyse the formula that constitutes a symbol, while metaphor is a being-within-itself, it's a monomial. It falls apart at any attempt of touching it.« (Tarkowski 1983) Ein Symbol in einem Computerspiel hat also eine (vorab durch die Designer:innen festgelegte) begrenzte Bedeutung, wohingegen die Bedeutungsoffenheit einer Metapher einen nahezu unbegrenzten Interpretationsspielraum schafft.

> metaphors. This is due to the fact that digital games are mediated experiences. Because of technical limitations that make mediation necessary, there is always a gap between the player, his avatar and the game world. […] To bridge the gap, translation processes are called for: one thing has to be understood in terms of another thing, e.g. health loss is understood in terms of a shrinking health bar, running is understood in terms of moving the controller's analog stick forward etc. (Rusch & Weise 2008)

Rusch & Weise (2008) bezeichnen diese allen digitalen Spielen zugrundeliegende Metaphorik als *interface mataphors*, die sie dann abgrenzen von Spieletiteln »[…] that are based as a whole on metaphorically-structured abstract concepts such as LOVE or TRUST.« (Ebd., Hervorhebungen im Original) Sie exemplifizieren dies am Autorenspiel PASSAGE von Jason Rohrer (2007), welches das abstrakte Konzept ›Leben‹ über die räumliche Metapher der ›Reise‹ greifbar und emotional erfahrbar mache.[21]

21 PASSAGE ist ein *Adventure* im eigentlichen Sinne, mit unserem Avatar starten wir ein Explorations-Abenteuer, ohne konkrete Aufgabe und Ziel; Rätsel stellen alleinig bewegungseinschränkende, labyrinthartig organisierte Hindernisse dar, die man umgehen muss, um in der Spielwelt voranzuschreiten. Erschwerend wirkt sich dabei eine Begleiterin aus, die dem männlichen Protagonisten begegnen kann und einem fortan folgt: Man kann von nun an enge Durchgänge nicht mehr passieren, ist aber auch nicht mehr auf sich allein gestellt und alle gesammelten Punkte, die man beispielsweise durch das Öffnen von Schatztruhen erhält, werden verdoppelt. Hier zeichnet sich bereits ab, dass das Spiel eine Bedeutungsebene aufweist, die über die einzelnen Elemente hinausweist: »*Passage* […] is a game about life's choices, lessons and inevitable end. Because it's abstract in its representation of partnership and the passage from youth to old age to death, it inspires, quite naturally, consideration of this process.« (Bogost 2011, S. 14) Das unausweichliche Ende nämlich ist nichts anderes als der Tod – zunehmend und fast unmerklich ändert sich der pixelige Sprite des Avatars und seiner potenziellen Begleiterin, sie bekommen graue Haare, auch die Bewegung verlangsamt sich. Schließlich, nach fünf Spielminuten, sterben sie, nur Grabsteine bleiben zurück. Dass in PASSAGE die Sicht des Autoren eingenommen wird, zeigt sich schon daran, dass die weibliche Protagonistin stets vor der männlichen Avatarfigur stirbt, also asymmetrisch als Teil seines Lebenslaufs inszeniert wird. Rohrer setzt damit seine eigene Perspektive alternativlos als Grundlage für die Spielerfahrung an. Zudem gestaltet sich die Rolle der weiblichen Protagonistin als problematisch, als Objekt in der Spielwelt wird sie behandelt wie die Schatzkisten, die man mit dem Avatar berührt und damit ›aufnimmt‹ – ganz abgesehen davon, dass die ›Verbindung‹ mit der Begleiterin eine heteronormative Beziehungsform als einzig mögliche abbildet.

Bezogen auf Trauma, kann bei einer derart *abstrahierten* Repräsentation die Verantwortung auf die Spielenden übertragen werden, das Geschehen zu interpretieren bzw. mit realweltlichem Wissen zu füllen; durch die mentale Arbeit kann dann eine neue Bedeutung entstehen.[22] (vgl. Leino 2010) Dabei ist die reduzierte, minimalistische Grafik von PASSAGE für sich genommen kein eindeutiger Hinweis auf eine *abstrahierte* Trauma-Repräsentation, wie sie beispielsweise bei SYM (Atrax Games 2015) zu verzeichnen ist: Die skizzenhafte, monotone visuelle Gestaltung steht hier, wie auch die Spielmechanik, metaphorisch für die Gefühlswelt einer Person mit einer Angststörung. Im grafisch schlichten DYS4IA (Newgrounds 2012) wiederum findet hingegen bspw. eine *konkretisierte*, autobiografisch gefärbte Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Stigmatisierungen und daraus resultierenden Traumata einer Person statt, die eine Geschlechtsangleichung vornehmen möchte. Beide Titel werden in Kapitel 3 näher besprochen; in diesem werden sie, neben weiteren Titeln, innerhalb der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* unterschiedlichen Repräsentations-Schwerpunkten zugeordnet.

3. Zuordnung

Die in diesem Kapitel aufgeführten Spieltitel sind als beispielhaft für die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* anzusehen, ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben und ist im Rahmen dieser Arbeit nicht zu leisten.[23] Innerhalb der Kategorie wird angestrebt, der Multifaktorität des Phänomens Trauma gerecht zu werden und Tendenzen der Repräsentation über vier Schwerpunkte aufzuzeigen: Trauma kann die Wahrnehmung vollständig überlagern oder sie als Intrusion beeinflussen, es kann akut passieren oder biografisch begründet sein. Hier ist explizit von Tendenzen zu sprechen, denn

---

22 Beispiel hierfür wäre eine fiktive Welt, in der als *Mindscape* ein mittelalterliches Verlies als Metapher für das Gebundensein an traumatische Erinnerungen inszeniert wird, wobei Schattenwesen für traumaevozierte psychische Ängste stehen.

23 Als Beitrag eines Mediendiskurses kann dieser sein Gegenstandsfeld »[…] nicht mehr als Ganzes, sondern nur noch partiell beschreiben […].« (Spangenberg 2012, S. 170) Ausgeklammert werden hier vor allem auch Computerspiele, die sich mit historisch-kulturellem Trauma auseinandersetzen; als Beispiel lässt sich SEPTEMBER, 12TH: A TOY WORLD (Newsgaming 2010) nennen. Die notwendige Auseinandersetzung mit der politischen Dimension solcher Titel würde den Diskussionsrahmen dieser Arbeit sprengen.

der Komplexität von Trauma geschuldet ergeben sich immer Überlagerungen und Überschneidungen.

Die ausgewählten Titel bilden ein breites Spektrum ab von kleinen experimentellen Projekten und größer budgetierten Produktionen. Sie sollen Grundlage bieten für eine offene Debatte, die allerdings entlang der definierten Kategorie und den gesetzten Schwerpunkten geführt werden kann: »Selbst wenn Aussagen in einem Diskurs nicht völlig determiniert sind, schließen Worte, Begriffe und Kategorien als den Diskurs bzw. Diskursfragmente ordnende Strukturen beliebige Interpretationen und Verstehensprozesse aus.« (Yildiz 2009, S. 191)

Aus der folgenden Übersicht sind eine Spielserie und zwei Spieltitel ausgelagert, auf deren Besonderheiten der Trauma-Repräsentation in Teil V der Arbeit in Form ausführlicher Analysen eingegangen wird: DISTRAINT (Jesse Makkonen 2015) und DISTRAINT 2 (Jesse Makkonen 2018), HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) sowie DISCO ELYSIUM (ZA/UM 2019).

3.1 Trauma als Überlagerung

Die hier eingeordneten Titel versetzen in fantastische (mentale) Welten, in denen die Hindernisüberwindung mit Traumabewältigung gleichgesetzt werden kann; thematisch kreisen sie um Ängste, Verlust, Trauerbewältigung und Regeneration. Die Sterblichkeit der direkt steuerbaren Avatar-Figur lässt die Spielenden die Hilf- und Machtlosigkeit spüren, unter der Betroffene oft leiden. Der Schwerpunkt wird von Titeln mit *Jump'n'Run-* und/oder Rätsel-Spielmechaniken dominiert, wobei Gegner Hürden entsprechen, die die Progression behindern. Sowohl Gegner als auch die Spielwelt repräsentieren hierbei, symbolisch bis metaphorisch, Aspekte von Trauma, die über die Steuerung ausgelösten Bewegungen und Aktionen korrelieren damit direkt: Der Sprung über einen Abgrund, ein gewonnener Kampf ist so auch gleichzusetzen mit Bewältigung und Befreiung.

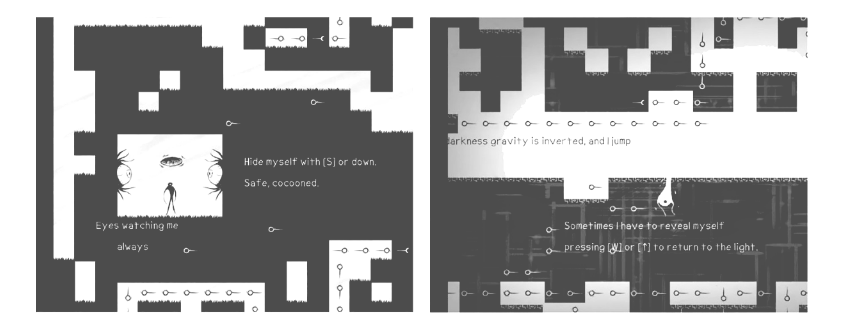
3.1.1 Sym

Systemisch tiefgehend eingebunden findet sich Trauma-Repräsentation in Sebastiano Morandos SYM (Atrax Games 2015): Zwischensequenzen gibt es keine, nur wenige, als grafische Elemente direkt in die Level selbst integrierte Textpassagen verweisen konkret auf die soziale Phobie, unter der Protagonist Josh leidet; diese wird vielmehr abstrahiert über die Spielmechanik aufgegrif-

fen: Der Avatar kann entweder in seiner humanoiden Form weiß eingefärbte Abschnitte betreten oder sich in einem Kokon verpuppen, um sich in schwarz gefärbten Regionen fortzubewegen.[24] (Abbildung 14) Dazu Morando:

> The protagonist has a personality at a crossroads. The black part is the side that wants to overcome his problems and resolve things; whereas the white one is the side which wants to hide more inside himself. It comes from Yin and Yang, the two faces of the problem. The protagonist wishes to live both inside of his mind, but also outside of its constraints alongside others. (nach Donnelly 2015)

Abbildung 14: Wechsel des Avatars von der humanoiden Form (links) und in den Kokon-Status (rechts) in SYM.



3.1.2 Limbo

Interpretiert Josh in SYM seine Umgebung eventuell nur aufgrund seiner Angst-Symptomatik als feindlich, lässt LIMBO (Playdead 2010) wenig Zweifel daran, dass sein namenloser Protagonist, ein kleiner Junge, sich in einer unbarmherzigen, oppressiven Welt befindet, deren natürliche und industrielle Räume dafür ausgelegt zu sein scheinen, seinen fragilen Körper zu zerstören. Als Spielende sind wir mit ihm dieser Welt ausgeliefert und allein gelassen, traumagleich gefangen in einer repetitiven Schleife:

24 Diese Spielmechanik wie auch die Levelarchitektur erinnern an die METROID-Serie (Nintendo 1986-2017), in der sich Protagonistin Samus in eine mechanische Kugel verwandeln kann, um in den durch Tunnel und Türen verbundenen, oft vertikal gestreckten Räumen unzugängliche Bereiche zu erschließen.

Der Spieler wird in diese zwei-dimensionale, monochromatische, ohne auch nur ein gesprochenes Wort auskommende Welt geworfen, in diesen, nun ja, Limbus,[25] einen identitätsentkernten Ort des Transits. Die Realität ist hier nur noch Erinnerung, nur Schema, sowohl was die wenigen Charaktere, als auch was die Szenerie betrifft. (Görgen 2019)

Wenn auch Trauma nicht explizit erwähnt wird, manifestiert es sich in LIMBO über spielmechanische sowie ästhetische Entscheidungen. (Vgl. Smethurst 2015, S. 15) Weder ein Intro, ein *HUD-Display* oder ein Tutorial helfen den Spielenden dabei, Story und die Spielmechanik zu verstehen, welche darauf ausgelegt ist, die Avatarfigur unvorhersehbar auf unzählige, grausam animierte Weisen sterben zu lassen. Die Trauma-Repräsentation ist damit systemisch durch das Gefühl von Ausgestoßensein, Isolation, Zufälligkeit und Bedeutungslosigkeit markiert. Nach Smethurst wird die andauernde Angst vor potentiellen Gefahren nicht nur genutzt, um die Aufmerksamkeit der Spielenden aufrecht zu erhalten: »[I]t also creates an environment in which some of the symptoms of trauma, such as hypervigilance and oversensitivity to certain stimuli associated with the traumatic event, can be virtually experienced.« (Smethurst 2015, S. 130) Weiter führt sie aus, dass die von selbst ablaufenden Todes-Animationen das Spieler:in-Avatar-Verhältnis schwanken lassen zwischen affektiver Empathie – weil sich die spielende Person während der direkten Kontrolle (*on-line*, vgl. Newman 2002) für den Tod verantwortlich zeichnet – und kognitiver Empathie während des Kontrollentzugs (*offline*, ebd.), bei dem man als Zeug:in das Geschehene reflektieren kann. (Smethurst 2015, S. 130)

Ästhetisch wird die abstrahierte Trauma-Repräsentation getragen durch ein distinktives Grafik- und Sounddesign: Ein körniger, schwarz-weißer Look, der an Scherenschnitte erinnert (Abbildung 15) sowie die verwirrenden, dissonanten und fragmentarischen Klangteppiche aus brummenden Maschinen, schwirrenden Klingen, Fußtritten und Insekten spiegeln mit Trauma assoziierte Symptome bzw. Emotionen wider, wie Unsicherheit, Melancholie und emotionales Abstumpfen. Das Ende des Spiels (bei dem der Protagonist auf ein Mädchen ähnlichen Alters trifft) bleibt dieser Ambiguität verhaftet und lässt gar offen, ob der Junge, wie die bisherige Spielerfahrung

25 Das verwandte Wort *Limbus* wurde in der katholischen Theologie als theoretische Idee einer Vorhölle verstanden. In den *Limbus Puerorum* gelangten die Seelen ungetauft verstorbener Kinder, die ohne die Taufe nicht von ihrer Erbsünde befreit wurden.

implizierte, nicht als Opfer dieser *Mindscape* ausgeliefert, sondern vielmehr deren Schöpfer ist. (Rankin 2016)

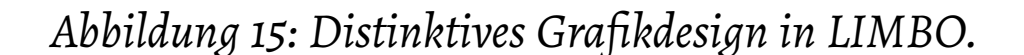


Abbildung 15: Distinktives Grafikdesign in LIMBO.



3.1.3 Celeste

Protagonistin Madeline ist in CELESTE (Maddy Thorson & Noel Berry 2018) Schöpferin einer ebenfalls äußerst feindseligen metaphorischen Welt, in der sie einen Berg namens *Celeste Mountain* zu erklimmen versucht. Der Berg besitzt die magische Fähigkeit, dem eigenen Innenleben eine stoffliche Form zu verleihen. (Liapes 2019) Zwar veranschaulichen im Gegensatz zu LIMBO *Cutscenes* über Dialogfelder sowie kleine comicartige Porträts die Handlung, jedoch wird Madelines psychische Störung erst spät konkret benannt: Sie leidet unter Depressionen und Angstzuständen, die eruptive Panikattacken bedingen. Die eigentliche Erzählung von der Auseinandersetzung mit Madelines Angstproblematik, mit Verlust, Trauer und Schuld, findet systemisch über das Leveldesign wie auch die Spielmechanik des *2D-Platformers* statt. Das Krankheitsbild wird als *funktionale Störung* in das Gameplay implementiert:

> Das Bezwingen von Celeste Mountain spiegelt Madelines ewige Auseinandersetzung mit ihrer Krankheit wider, die sie zu überwinden versucht. Doch auf Celeste Mountain stößt Madeline oftmals an ihre Grenzen: Es wird nachvollziehbar, wie hilflos und frustriert man sich fühlen kann, wenn ein Hin-

> dernis schier unüberwindbar scheint, selbst wenn die Lösung auf der Hand liegt. (Simon 2020, S. 201)

Mit einer kombinierten Aneinanderreihung von Greif- und Sprungtechniken müssen die zunehmend komplexeren Hindernisse und Mechaniken der äußerst herausfordernden Level bewältigt werden.[26] In einem monsterbesetzten Spiegeltempel wird Madeline Gefangene in ihrem eigenen Kopf, Abschnitte im Dunkeln übertragen ihre Unsicherheit und ihr Unbehagen auf die Spielenden, während eines Panikanfalls in einer Seilbahn überziehen Ranken das Sichtfeld – auf ästhetischer und ludischer Ebene werden somit die Ausmaße ihrer Depressionen abstrahiert nachvollziehbar. (Vgl. Simon 2020)

Madelines Ängste manifestieren sich schließlich in einer zum Leben erwachten Spiegel-Reflexion als abgespaltener Teil ihrer Psyche: Badeline, die sich als *Part of Me* vorstellt (Abbildung 16), präsentiert sich zunächst als Antagonistin, die Madelines Wanderung Richtung Gipfel weiter erschwert.[27] Somit werden Madelines Depressionen und ihre innere Gefühlslage in den Spielraum projiziert und personal externalisiert.

Eine Konfliktlösung Madelines verlacht Badeline zunächst als naiv, sie stößt Madeline zum Fuß des Berges hinunter – eine Metapher für den Tiefpunkt einer depressiven Spirale. (Ebd., S. 199) Erst, als sie Badeline als Teil ihrer selbst akzeptiert, kann Madeline den Gipfel von *Celeste Mountain* erreichen. Das Spiel endet also nicht mit einer vernichtenden Konfrontation, sondern mit einer Integration und damit Fusionierung der fragmentierten mentalen Anteile – der »Part of her« wird tatsächlich zum »Part of me«. (Griffin 2018) CELESTE stellt damit den Spielenden eine mögliche Lösungsstrategie zum Umgang mit Depressionen zur Verfügung:

> Wie Part of Me, beziehungsweise Part of Madeline, ist Krankheit ein Teil der eigenen Existenz, den es nicht auszulöschen und zu ignorieren gilt. […] *Celeste* repräsentiert somit die Akzeptanz der psychischen Krankheit und die damit einhergehende Selbsterkenntnis der Vulnerabilität als notwendigen

26 Die überschaubaren Steuerungsmöglichkeiten erlauben das Hochziehen an Objekten, was, kombiniert mit dem *Dash*, einem schnellen Zusatzsprung in eine beliebige Richtung, komplexe Sprungmanöver ermöglicht. Im späteren Spielverlauf kann ein *Doppel-Dash* erlernt werden.

27 Mit ihren violetten Haaren und roten Augen erfüllt *Part of Me* gesellschaftliche Zuschreibungen dämonischer Züge, ist mit stigmatisierenden Konnotationen aufgeladen; auch ihre entmutigenden Kommentare erhöhen das Unwohlsein der Spielenden. (Vgl. Simon 2020, S. 198)

> Schritt des Heilungsprozesses. (Simon 2020, S. 199; Hervorhebung im Original)

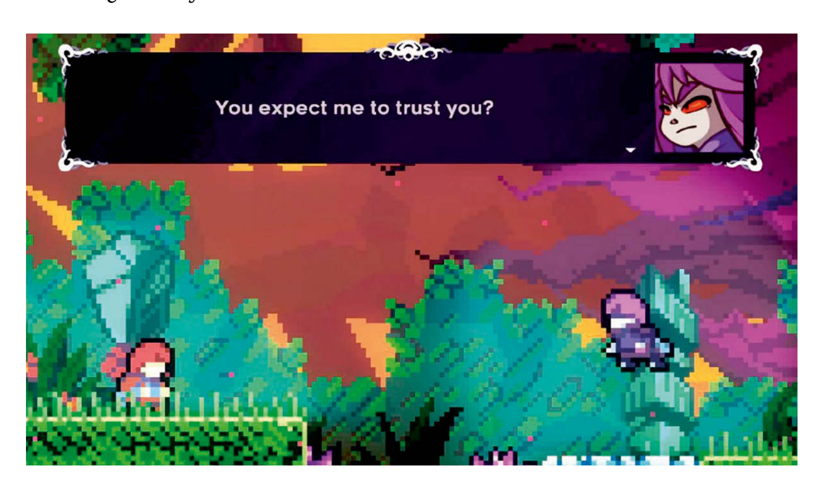
Wie Spieldesigner:in Maddy Thorson (2020) in einem Blogbeitrag erläutert, durchlief sie während der Entwicklung des Spiels ebenfalls einen persönlichen Prozess der Auseinandersetzung mit ihrer Geschlechtsidentität, was unterbewusst in das Spiel einfloss:

> When Madeline looks in the mirror and sees her other self; when she attempts to abandon her reflection, who then drags her down the mountain; when the two reconcile and merge to become stronger and more complete… that was all unknowingly written from a trans perspective. (Ebd.)[28]

CELESTE steht somit für ein künstlerisches Produkt, das nicht nur das Potenzial hat Reflexionsprozesse bei seinen Rezipient:innen anzustoßen, sondern auch bei seinen Schöpfer:innen.



Abbildung 16: Konfrontation mit Badeline in CELESTE.



28 In Madelines Zimmer in einem 2019 erschienenen *DLC* namens *Farewell* sind weitere subtile Hinweise auf ihre Transidentität verstreut. (Bailey, K. 2019)

3.1.4 Braid

Wegbereitend für den sprunghaft wachsenden Erfolg der *Indie-Game*-Branche war 2008 Jonathan Blows BRAID (Number One).[29] Die Prämisse des *2D-Platformers* scheint sich zunächst an Klassikern des *Jump'n'Run*-Genres wie den MARIO-Spielen von *Nintendo* (seit 1981) zu orientieren: Eine Prinzessin wurde entführt, »snatched by a horrible and evil monster« – das verrät die erste Texteinblendung aus einem der in der Spielwelt verteilten Bücher, über die sich explizit lyrisch die Narration erschließt. Sie bricht die altbekannte, simple Gut-gegen-Böse-Thematik zunehmend auf, vertieft sie und hinterfragt die historisch gewachsene Selbstverständlichkeit des heilbringenden (traumatisierten) männlichen Helden. Schon der zweite Satz des Buches gibt darauf einen Hinweis, denn Protagonist Tim, der sich auf die Suche nach der Prinzessin begibt, scheint Fehler begangen zu haben, die zum Verschwinden der Prinzessin beitrugen.

Der dadurch entstehende Wunsch, Vergangenes ungeschehen zu machen, wird durch die primäre Spielmechanik aufgegriffen: Die Zeit kann zurückgedreht werden, wodurch sich Spieltode ungeschehen machen lassen, aber auch viele der zahlreichen Rätsel erst gelöst werden können. Somit wird Tims schuldbehafteter Rettungsversuch systemisch transportiert, selbst wenn man die Bücher ignoriert – das Lesen dieser ist für den Spielfortschritt nicht notwendig, trägt aber wesentlich zur vielschichtigen Repräsentation von Trauma bei.[30]

Das Ende legt nahe, dass wir uns in der *Mindscape* eines Täters befinden: In diesem *cognitive mental space*, wie Blow ihn bezeichnet (Dahlen 2008), hat Tim

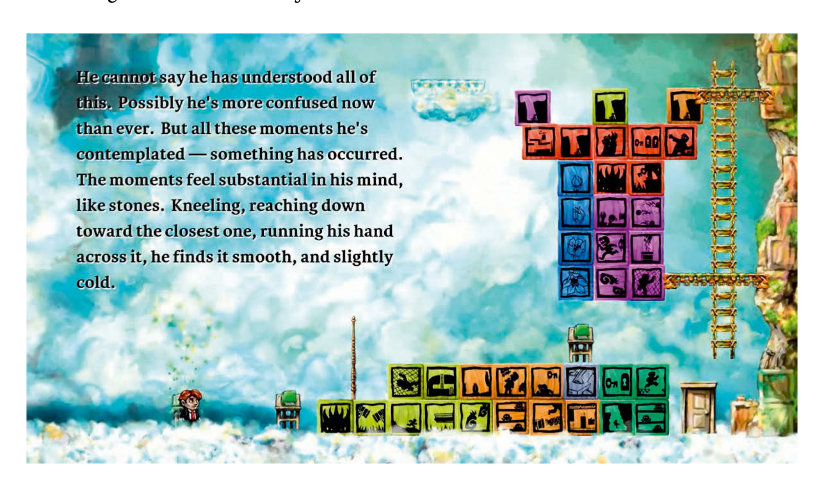
---

29 Zunächst ausschließlich auf *Microsofts* neuer Online-Distributionsplattform *Xbox Live Arcade* veröffentlicht (die Plattform *Steam* hatte das Spiel aufgrund einer schlechten Verkaufsprognose zunächst abgelehnt), wurde es bereits 2009 über 400.000-mal heruntergeladen. (Bearman 2009) Die positive Verkaufsbilanz ermutigte Publisher, auch mit Mainstream-Konventionen brechende, experimentelle Computerspiele zu vertreiben. Jonathan Blow gilt als Wunderkind der Computerspielebranche; nach dem metaphysischen Puzzle-Spiel THE WITNESS (Thekla 2016) arbeitet er aktuell an einer neuen Programmiersprache namens *JAI*, auf der sein nächstes Spiel beruhen soll. (Takahashi 2018)

30 Über diese erschließen sich mehrere Handlungsstränge, die auf das Wesen von Tims Schuld verweisen: Es finden sich Hinweise auf Alkoholismus, Kontrollzwänge und sogar auf die Teilhabe an der Erforschung einer Massenvernichtungswaffe wie der Atombombe. (Blow 2010)

sich in die Position des unermüdlichen Retters versetzt – doch die wolkenreiche Kopfwelt entpuppt sich schließlich als Luftschloss (Abbildung 17), die traumatische Erinnerung ist trügerisch. Tim kann die Prinzessin finden, unerreichbar für ihn scheint sie vor einem Ritter zu fliehen. Parallel zu ihr bewegen wir die Avatarfigur durch den Level. An dessen Ende jedoch wird ebenfalls die Zeit zurückgedreht und es zeigt sich, dass die Prinzessin versucht Tim zu entkommen, der sie unaufhaltsam verfolgt. Dass die Spielenden Tim auf der vermeintlichen Heldenreise aktiv unterstützt haben und seine Motive teilten, konfrontiert sie mit der Tatsache, in die Rolle eines Täters geschlüpft zu sein, vielleicht sogar die durchaus vorhandenen Hinweise auf die unzuverlässige Erzählperspektive ignoriert zu haben – eine unumkehrbare Erkenntnis ohne Möglichkeit zur Umkehr der Zeit.

Abbildung 17: Das mentale Luftschloss von BRAID.



3.1.5 Papo & Yo

Vander Caballero stellte das stark autobiografisch geprägte PAPO & YO (Minority 2012) in seinem Vortrag auf der *Game Developer Conference* als *Empathy Game* vor. (Caballero 2014)[31] In dem *Adventure-Game* erkundet ein Junge namens Quico eine traumartige Favela, Ausdruck einer Flucht vor dem alkohol-

31 Das Spiel war vor allem ein Kritikerliebling, erlangte auch die Aufmerksamkeit größerer Zeitungen; u.a. berichtete die *New York Times* (Suellentrop 2012), das *Time Magazine*

kranken Vater.[32] (Bartelson 2015) Quico kann die Umgebung manipulieren, indem er symbolartige Kreidezeichnungen von Zahnrädern, Schaltern und Schlüsseln aktiviert und dann tatsächlich einsetzen kann; so lassen sich neue Teilbereiche der Spielwelt erschließen. Ein Monster, das mit Fröschen gefüttert werden will, durch diese aber aggressiv wird, repräsentiert den Vater und seinen Alkoholkonsum. (Abbildung 18)

Scheitern Quicos Versuche, das Monster zu zähmen und sich mit ihm anzufreunden immer wieder, muss er einsehen, dass er ihm nicht helfen kann und nur die Option verbleibt sich von ihm fernzuhalten, auch emotional. Er stürzt das schlafende Monster in einen Abgrund und erwacht in der wirklichen Welt, von der aus er seine mentale Flucht begonnen hatte.

Quicos Reise ist zu verstehen als Versuch der Resilienzbildung gegen den anhaltenden Stress, den der an Alkoholismus erkrankte Elternteil auslöst – und der sich, als Kindheitstrauma, auf die psychosoziale Entwicklung eines Kindes stark auswirken kann. (Barnow, Lucht, Fischer & Freyberger 2001; Barnow, Lucht & Freyberger 2002; Lenz 2005)

Abbildung 18: Alkoholkonsum als Monster in PAPO & YO.



wählte es in die *Top Ten* der Spiele 2012. Auch die psychiatrische Fachliteratur (Billingsley 2013) würdigte PAPO & YO als Porträt einer traumatischen Jugend.

32 Caballero wuchs in Bogotá auf, neben dem Titel (dt. ›Papa & ich‹) verweist eine zu Spielbeginn eingeblendete Widmung auf den persönlichen Bezug: »To my mother, brothers and sisters with whom I survived the monster in my father.«

3.2 Trauma als Intrusion

Dieser Schwerpunkt der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* ist von einem Wechsel zwischen Wahrnehmungsebenen geprägt, der eine Binarität aus Realität und traumainduziertem Realitätsverlust als symbolisch-metaphorische Parallelwelt eröffnet. Der Avatar ist oft indirekt über ein *Point-and-Click*-System steuerbar oder hat nur wenig Manipulationsmöglichkeiten. Der Bildschirmtod ist kein wichtiger Bestandteil der Spielerfahrung und oft überhaupt nicht vorgesehen. Mit teils expliziter Darstellung werden Trauma-Folgen wie Alkoholsucht, Medikamentenabhängigkeit und Suizid aufgegriffen, ebenso wie Missbrauchs-erfahrungen während der Therapie.

3.2.1 Dear Esther

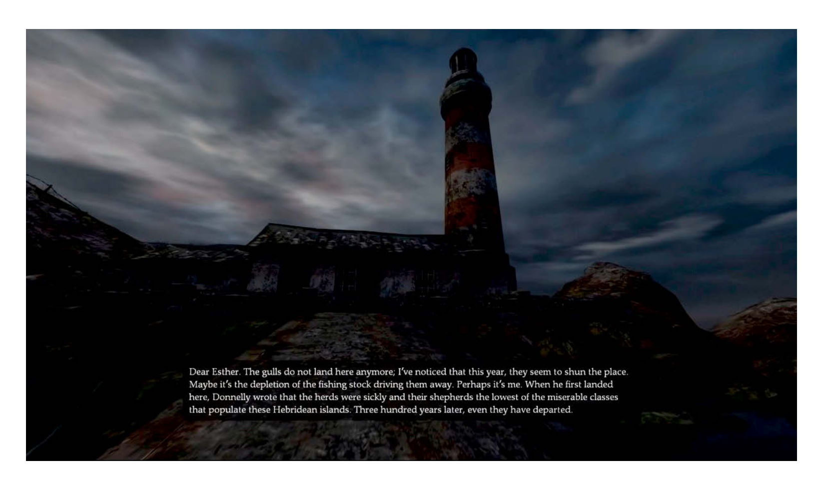
In DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012)[33] wird auf jegliche Form der Manipulationsmöglichkeit verzichtet – »[an] interactive 3D experience that [can] not be won and [does] not require any particular skills from the player, but instead focuse[s] on delivering a narrative and evoking an emotional response.« (Kuznetsova 2017) In diesem *Walking Simulator* durchschreiten die Spielenden quasi einen Bildband gescripteter traumatischer Ereignisse und Erinnerungen. Das Gameplay besteht ausschließlich aus der egoperspektivischen Exploration einer traumähnlichen Insel aus prozedural zufällig gesetzten Landschafts-Elementen, während der durch eine Erzählerstimme ebenso zufällig zusammengestellte gescriptete Textpassagen vorgetragen werden (Abbildung 19); es ist somit in zweifacher Hinsicht unzuverlässig. Bleibt das traumatische Kernereignis, ein Autounfall mit Todesfolge, bei jedem Spieldurchgang gleich, erzeugt die Zufälligkeit ein Gefühl der Ungewissheit und der ausbleibenden Vollständigkeit: »The quest for narrative coherence, for meaning and closure, for order in the chaos of the mind, is doomed to fail. The player remains powerless because the course of the narration is widely determined by chance, and the ambiguity of the narrative can never be shrugged off.« (Beyvers 2020, S. 183)

Auch, ob es sich beim Avatar um den Erzähler selbst handelt, bleibt unklar. Doch ist er/sind beide Teil der Insel, als »explorable entity« (Beyvers 2020,

33 Das Spiel war ursprünglich ein Mod für HALF-LIFE 2 (Valve Corparation 2004), wurde stetig weiterentwickelt und schließlich als eigenständiger Titel veröffentlicht. (Denby 2011)

S. 173) verschmilzt seine/ihre durch den Verlust von Esther instabil gewordene Psyche mit der Landschaft als Symbol des emotionalen Schmerzes. So ergibt das *Environmental Storytelling*, kombiniert mit dem literarischen Storytelling, ein Puzzle aus Hinweisen, ebenso ambig und fragmentarisch wie die traumatischen Erinnerungen des trauernden Protagonisten.


Abbildung 19: Der Spielbeginn von DEAR ESTHER.



3.2.2 Fran Bow

FRAN BOW (Killmonday Games 2015) erzählt die Geschichte der zehnjährigen Fran, die im Jahre 1944 in eine Nervenheilanstalt eingewiesen wird, nachdem sie den Tod ihrer Eltern miterlebte. Dort wird sie durch das Personal missbraucht, die ihr eingeflößten Pillen führen zu lebhaften Halluzinationen, während der sie ein mythisches Paralleluniversum besucht – bevölkert von für sie zunächst furchteinflößenden Wesen und in ihrer Grausamkeit erinnernd an die (Alp-)Traumwelt von SILENT HILL. Zunehmend wird dieses Universum zu einer von Fran nicht mehr von ihrer Lebenswelt unterscheidbaren Hyperrealität, die sie auch ohne Medikamente besuchen kann; dort findet sie Unterstützung durch die Katze Mr. Midnight, ein Flugwesen namens Palontras sowie Itward, ein Skelett im Wrack, die für sie Liebe, Heilung und Hoffnung verkörpern. (Darko 2016)

Als Fran schließlich den Leiter der Anstalt über die tatsächlichen Gründe zur Rede stellt, wird sie von ihm erschossen. Doch Itward erscheint und

attackiert ihn, der hinzukommende Palontras heilt Fran und zusammen mit Mr. Midnight fliegen sie davon.[34] Gamedesignerin Natalia Martinsson verarbeitete in FRAN BOW eigene Erfahrungen, als Kind wurde sie sexuell missbraucht und fing an sich selbst zu verletzen. (Dunbar 2019) Die damit einhergehenden Gefühle wollte sie über die explizite grafische Darstellung vermitteln, gleichzeitig war der für sie therapeutische Akt der Spielgestaltung nur über eine abstrakte, comichafte Darstellung möglich. (Ebd.) Darüber hinaus gelingt FRAN BOW eine akkurate Repräsentation einer dissoziativen Identitätsstörung[35] als Bewältigungsstrategie, die in der Regel von Kleinkindern entwickelt wird, wenn sie unaushaltbare Angst, Not und Gewalt erfahren. Sie beginnen, ihre Persönlichkeit in mehrere Identitäten aufzusplitten:

> Die Persönlichkeitsanteile entstehen dadurch, dass die traumatisierten Kinder nicht in der Lage sind, ein einheitliches Empfinden ihrer selbst auszubilden. Die Last der traumatischen Erfahrung wird gleichsam auf mehrere innere Schultern verteilt. Dies ist nötig, damit ein Teil des traumatisierten Kindes eine halbwegs normale Weiterentwicklung vollziehen kann, während die Schrecken der Traumatisierung abgespalten bleiben und in den entstandenen ›Alters‹ (Innenpersonen) gleichsam ein Eigenleben führen. (Bosse 2014)

Der Wechsel zwischen den Persönlichkeiten bzw. den Welten ist eine wichtige Mechanik des Spiels (Abbildung 20) und erweitert, neben vereinzelten simplen Minispielen, das Gameplay-Repertoire und damit die systemische Trauma-Repräsentation des *Point-and-Click-Adventures*, die ansonsten aufgrund der indirekten Steuerung und der Rätselgestaltung vor allem gescriptet über die Narration traumatische Inhalte transportiert.

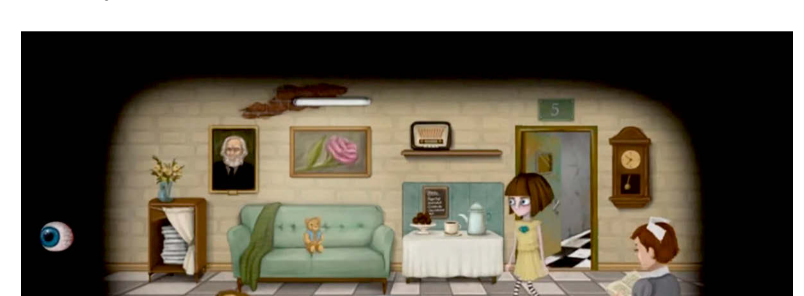
3.2.3 The Cat Lady

THE CAT LADY (Harvester Games 2012) und FRAN BOW nehmen eine ähnliche Sicht auf ihre weiblichen Hauptfiguren ein: »[They] emphasize the im-

34 Der Plot scheint an den Film PANS LABYRINTH (del Toro 2006) angelehnt: Auch hier flieht ein junges Mädchen vor dem grausamen Leben in einer faschistischen Gesellschaft, wird am Ende erschossen und doch von Fabelwesen gerettet. Martinsson schätzt den Film nach eigener Aussage sehr. (Dunbar 2019)

35 Die dissoziative Identitätsstörung ist eine Extremform der bereits beschriebenen Traumaverarbeitung durch Dissoziation, die der Wiedergewinnung von Wahrnehmungs- und Handlungskontrolle dient. (Fischer & Riedesser 2006) Halluzinationen korrelieren oft mit einer dissoziativen Identitätsstörung. (Brand, Rossell, Bendall & Thomas 2017)

Abbildung 20: Der Wechsel zwischen den Realitäten in FRAN BOW.





portance of *healing* rather than *curing* for their protagonists.« (Stang 2018; Hervorhebungen im Original) THE CAT LADY findet jedoch in seinen *Adventure*-Wurzeln Möglichkeiten einer komplexen Trauma-Repräsentation, die stärker systemisch eingebunden ist und oft über die Spielmechanik vermittelt wird.

Die Kontrollen sind reduziert auf vier Tasten (plus eine zum Beenden des Spiels), der Avatar kann sich nur nach links oder rechts bewegen; wichti-

ge Objekte werden direkt hervorgehoben, ohne dass das Bild mit der Maus ›durchsucht‹ werden muss – für Entwickler Remigiusz Michalski eine bewusste Design-Entscheidung, um das Gameplay immersiver und direkter zu gestalten. (Böke 2012) Dabei geht es ihm auch um eine größere Wirkung der zahlreichen Horror-Elemente (ebd.), die allerdings weniger als in Makkonens Titeln oberflächliche Attraktion (siehe dazu die Analyse der DISTRAINT-Spiele in Teil V), sondern der ernsthaften Vermittlung der Themen des Spiels zuträglich sind: Suizid, Depression, Missbrauchserfahrungen in der Therapie, soziale Isolation.

Protagonistin Susan Ashworth scheinen sich all diese Erfahrungen und Problematiken körperlich eingeschrieben zu haben, nur schwerfällig und langsam steuert sich ihre Avatarfigur.[36] Nach einem Suizidversuch wird sie aus der Zwischenwelt einer Todesbotin, der *Queen of Maggots*, mit der Gabe der Unsterblichkeit wieder in die Welt der Lebenden geschickt (»The last thing I wanted«, lautet dazu ihr lakonischer Kommentar). Als durch die *Queen of Maggots* getaufter *Dark Angel*, eine Superheldin wider Willen, soll Susan dort fünf ›Parasiten‹ töten, die sich vom Leid anderer ernähren. Die Parasiten entpuppen sich als Männer, die sämtlich Gewalt an Frauen ausüben. So tötet der Psychiater der Klinik, in der Susan nach ihrem Suizidversuch behandelt wird, Patientinnen und Pflegerinnen auf brutale Weise in einem geheimen Keller.

THE CAT LADY gelingt es offenzulassen, ob die grotesken, grausamen Morde tatsächlich geschehen oder eine Metapher darstellen für die gesellschaftlichen Ursachen psychischer Symptomatiken bzw. die Hürden, die Betroffenen in den Weg gestellt werden.[37] Ein zweiter Erzählstrang macht Su-

---

36 Aus spielmechanischer Perspektive behindert die langsame Bewegung den Spielfluss und ist oft mühsam. Hier wird also die Abbildung eines physischen *Embodiments* leidvoller Erfahrungen über eine positive Gameplay-Erfahrung gestellt – ein *upkeying* der Vermittlung mentaler Zustände (Erläuterung des Begriffs im Zuge der Analyse zu HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE, Kapitel 2, Teil V).

37 So erfährt Susan Gewalt im Krankenhaus auch über das Pflegepersonal, das sie entmündigt, ihr eine Medikation aufzwängt und sie wie ein kleines Kind behandelt, eine ›Verrückte‹, die nicht weiß, was gut für sie ist. Es wird damit einhergehend angedeutet, dass das Kliniksystem dieses Verhalten begünstigt: das Personal ist unterbezahlt und überarbeitet. Reale Missbrauchserfahrungen in der klinischen Behandlung sind ebenso häufig wie unzureichend dokumentiert, erst langsam mehren sich Studien, die diese Problematik näher beleuchten. (Auslander & Penney 1998; Patihis & Pendergrast 2019) Traumatisierend wie die Klinikerfahrungen wird Susans Ehe in einem

sans alltägliche Versuche erfahrbar, mit ihrer Depression und sozialen Isolation umzugehen in einer Gesellschaft voller Vorurteile und unzureichender Hilfssysteme.[38] Dass darin der eigentliche Horror liegt, spiegelt sich in den Rätseln, die sich um soziale Interaktionen und die Schwierigkeiten drehen, mit den Symptomen einer psychischen Erkrankung umzugehen.

Spielmechanisch greift im dritten Akt des Spiels ein Puzzle den täglichen, fast aussichtslos erscheinenden Kampf auf, mit einer Angsterkrankung zu leben und eine Panikattacke zu vermeiden: Susan bewegt sich in ihrem Appartement, in dem Alltagsgegenstände und -tätigkeiten per Tastendruck ausgewählt werden müssen – wie Klavier spielen, Rauchen, Kaffee kochen. Für die Spielenden nicht einsehbar, führt eine der Tätigkeiten zu einer Panikattacke Susans, der Abschnitt muss erneut gespielt werden. Ein Versagen ist hier nahezu unumgänglich, der Spielabschnitt ist frustrierend, mühsam und unfair und damit eine passende Metapher für Susans verletzbaren Gemütszustand, der durch Kleinigkeiten ins Ungleichgewicht geraten kann. Auch an anderen Stellen wird das Inventar-Rätseln traditioneller *Adventures* aufgebrochen.

Selbst die genretypischen *Multiple-Choice*-Dialoge erfahren, bezogen auf Trauma-Repräsentation, eine ludische Aufwertung: Im Krankenhaus scheint sich eine einzige Pflegerin wirklich für Susan zu interessieren, auch die Spielenden können in einem Dialogsystem auswählen, mehr über sie erfahren zu wollen. Es stellt sich heraus, dass die vermeintliche Krankenschwester eine Suizid-Patientin ist, die man später auf dem Dach stehend vorfindet, bereit zum Springen. Sie kann nur davon abgehalten werden, wenn man die passenden Details ihrer Lebensgeschichte aus mehreren Antwortmöglichkeiten auswählt. Hat man sich als Spielende:r zuvor also nur durch die Dialoge manövriert, ohne ihnen tatsächlich Beachtung zu schenken, wird man an dieser Stelle zwangsläufig scheitern und die Pflegerin nicht retten können. Das ›Problem‹, das eine Gesellschaft durch fehlende Kommunikation und ehrliche Anteilnahme erst kreiert, kann also nur über Kommunikation und ehrliche Anteilnahme gelöst werden – nicht etwa über das stupide Auswählen aller möglichen Textantworten mit dem Ziel der Spielprogression oder das wahllose Kombinieren von Objekten.

Flashback beschrieben, in dem die Dialoge mindestens so angsteinflößend und (emotional) grausam sind wie die grafisch explizit dargestellten Morde.

38 Auf den Zusammenhang zwischen Trauma, Depression und Angststörungen sowie die Bedeutung eines sozialen Netzwerkes aus wissenschaftlicher Perspektive wurde bereits in Kapitel 2, Teil II eingegangen.

Abbildung 21: Susan als Opfer psychischer Gewalt (oben) und ihre physische Rache an einem der Täter (unten) in THE CAT LADY.



Nimmt THE CAT LADY also den Kampf von Menschen mit psychischen Symptomatiken ernst und zeigt aus einer persönlichen Perspektive auf, wie schwer es ist, Hoffnung und Hilfe zu erhalten, erfährt Susan beides in der Gestalt von Mitzi, ihrer neuen Nachbarin.[39] Mitzi lebt mit einer Krebsdiagnose auf sich allein gestellt, hat sich aber ihren Optimismus erhalten. Sie dringt

39 Michalski zufolge erhielt er viele Zuschriften von Personen, die sich mit Susan identifizieren und durch die Figur der Mitzi darin bestärkt wurden, sich ihrem Umfeld mehr zu öffnen. (Mulrooney 2013) Die sich in einer Spielszene hinter Mitzi manifestierende *Queen of Maggots* lässt Susan deren tödliche Krankheit erkennen. Durch ihr Erscheinen in der ›Realität‹ wird diese als Konstrukt infrage gestellt, die ausbleibende Erklärung erzeugt ein offen interpretierbares Bild mit einer nach Tarkowski indefiniten meta-

in Susans Komfortzone ein und ihr gelingt es, sie für eine Freundschaft zu öffnen – eine Symbiose des Kümmerns und Helfens als Antithese zu den parasitären zwischenmenschlichen Beziehungen, denen die beiden Frauen sonst oft ausgesetzt waren. Mit ihrer Hilfe gelingt es Susan, ihre Mission zu erfüllen, die Parasiten aufzuspüren und zu töten (Abbildung 21):[40] Eine in all seiner Grausamkeit kathartische Rache, ein symbolischer Akt der Befreiung und Umkehr des Täter-Opfer-Verhältnisses, der den oft unsichtbaren Kampf von durch Gewaltverbrechen traumatisierten Frauen als empowerndes *working-through* zeigt.[41]

3.3 Trauma als akutes Erleben

Die Titel dieses Schwerpunktes versetzen die Spielenden direkt in eine (potenziell) traumatische, lebensweltliche Situation, gebunden an individuelle Schicksale. Es werden Situationen aus dem Alltag der Protagonist:innen geschildert, auch wenn deren abgebildete Lebenswelt nicht die der Mehrheit der Spielenden ist: Krieg, Krankheit, politischer Zwang, Marginalisierung, aber auch kulturelle Traumata werden dabei thematisiert. Die Spiele zeigen quasi echtzeitig die Auswirkungen und Einflüsse einer auf die Psyche schädlich einwirkenden Umwelt, machen damit die Ursachen für die Bildung von traumatischen *Embodied Memories* (siehe Kapitel 3.2, Teil II), die sich Körper und Seele einschreiben, ludisch erfahrbar. Die Bewegung im und durch den Spiel-Raum trägt durch die überwiegend direkte Steuerung dazu wesentlich bei: Manipulationen der Spielwelt korrelieren oft mit Aspekten der Trauma-Repräsentation.

3.3.1 Papers, Please

Die Story des grafisch schlichten PAPERS, PLEASE von Lucas Pope (2013) ist schnell umrissen, aber bedeutsam für die Kontextualisierung der morali-

---

phorischen Bedeutung – anders als die Symbolwelt(en) in den DISTRAINT-Spielen, wie deren Analyse zeigen wird.

40 Im Spiel gibt es verschiedene Enden, die jedoch allesamt ein realistisches Bild von einer gestärkten Susan zeichnen, die gelernt hat mit ihren psychischen Symptomatiken zu leben.

41 Susan Ashworth erinnert damit an literarische sowie filmische Vorbilder: In DAS MÄDCHEN MIT DEM DRACHEN-TATTOO (Fincher 2011) rächt sich Lisbeth Salander an ihren männlichen Peinigern, in INGLOURIOUS BASTERDS (Tarantino 2009) lässt die Jüdin Shosanna ein Kino voller Nazis (mitsamt Hitler!) in Flammen aufgehen.

schen Entscheidungen innerhalb des Spielsystems (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 213): Die Spielenden schlüpfen in dieser »prozedurale[n] Remediation von Bürokratie« (Standke 2016, S. 77) in die Rolle eines Grenzkontrolleurs des fiktiven Staats Arstotzka – ein totalitäres, paranoides Regime, das vor entmenschlichenden und entwürdigenden Kontrollmaßnahmen nicht zurückschreckt. Spielmechanisch ist es das Ziel, diese Maßnahmen möglichst effizient und nach Vorschrift durchzuführen, um keinen Lohnabzug zu riskieren oder gar eine Kündigung; zuhause wartet die Familie, die bei mangelhafter Ernährung und unzureichender Beheizung der Wohnung krank zu werden droht. Die Spieloberfläche gleicht dem Zollhäuschen eines Kontrolleurs, das die Einflussnahme nahezu vollständig limitiert auf das Erlauben oder Ablehnen der Einreise bzw. die Anweisung zur Inhaftierung eines:einer Antragstellenden. Die monotone Farbpalette der minimalistischen Grafik sowie der repetitive Soundtrack betonen die mondäne Gleichheit der Narration und des Gameplays. (Morrissette 2017)

Im Laufe der Spielzeit werden die Kontrollmöglichkeiten ausgebaut und die Einreisevorschriften mehrmals geändert. Die an der Grenze ankommenden Personen[42] verkörpern dabei individuelle Schicksale, die sich in Form kurzer Dialoge erschließen. Da die Schreibtisch-Oberfläche des Kontrollhäuschens der Aufteilung eines realweltlichen Bürotisches ähnelt (Abbildung 22) und die Maussteuerung wie die eines Betriebssystems über *Point-and-Click* und *Drag-and-Drop* funktioniert, synchronisieren sich die Bewegungen der Spielenden mit denen des Spielcharakters und dieser verschwindet, so Smethurst, annähernd vollständig:

> I would suggest that it succeeds not because it makes the player feel embodied within the player-character, but because it makes the player-character disappear entirely. If one follows Newman's argument [siehe dazu Kapitel 3.2.1, Teil I, Anm. des Autors] that player-characters are only present to the on-line player as a set of abilities (mechanics) that allow them to navigate and act in the game world, then one could further argue that if these abilities do not differ at all from those of the real-life player in the moment of play, the player-character can hardly be said to be present at all. (Smethurst 2017, S. 118)

42 Durch einen prozeduralen Algorithmus werden die Gesichter der Personen immer neu zusammengewürfelt, dadurch entstehen mehr als 32.000 verschiedene Kombinationen.

Die Bürowerkzeuge werden nach dem Konzept des *extended minds* zu Erweiterungen unseres Selbst (siehe Kapitel 3.1.2, Teil I), die Handlungen eines fiktiven Charakters zu meinen Handlungen als Spielende:r: Lasse ich eine alte Frau ohne Papiere illegal über die Grenze, um ihre kranke Tochter zu besuchen, riskiere damit aber meine Einkünfte und die Gesundheit meiner Familie?[43] Die tragischen Einzelschicksale führen ludisch zu einem kaum im Gleichgewicht zu haltenden Balanceakt zwischen bürokratischer Disziplinierung und moralischer Integrität, der in einen existenziell bedrohlichen und potenziell traumatisierenden Zustand versetzt: »Since it is extremely difficult for the player to achieve all of their goals at once, the game functions as a test of what the player is willing to compromise on first when put under pressure: familial duties, political beliefs, or personal safety.« (Smethurst 2017, S. 113) Zunehmend spielt man »[…] nicht mehr eine Person, die moralisch und sinnhaft über die mögliche Einreise bestimmt, sondern einen Grenzbeamten, der seine Arbeitsschritte und die Dauer der Fälle zu optimieren hat.« (Ressel 2019)

Thematisch fordert das Gameplay über solche Entscheidungen das moralische Wertesystem der Spielenden auf unterschiedliche Weise heraus.[44] Somit bleibt es nicht aus, dass man, agierend in einem Gefüge aus Macht (als so-

---

43 Das erzeugt nach Kuznetsova eine *ludonarrative Dissonanz*: »The player is thus constantly forced to choose between gameplay and story incentives, which pull them in different directions[…].« (Kuznetsova 2017, S. 82) Gegenteilig sieht Smethurst hier ein Beispiel für die Vermeidung von *ludonarrativer Dissonanz* – »[…] by closely integrating its central spot-the-difference mechanic within the overarching storyline.« (Smethurst 2017, S. 112)

44 Formosa, Ryan & Staines (2016) nehmen diesbezüglich eine Differenzierung vor: 1) *Dehumanisation*: Durch die jeden Tag zunehmende Zahl der Ankömmlinge und den damit ansteigenden Zeitdruck, verlagert sich der Fokus weg von der Person hin zur Kontrolle der Papiere. 2) *Privacy*: Geräte wie ein X-Ray-Scanner können zwar Terroristen entlarven, verletzen aber auch die Privatsphäre der ankommenden Individuen; zudem müssen Diskrepanzen zwischen dem auf den Dokumenten angegebenen Geschlecht und dem phänotypischen Aussehen, den gegebenen Vorschriften zufolge angesprochen werden. 3) *Fairness*: Selbst, wenn man sich für eine moralisch geleitete Handlungsweise entscheidet, ist es schwer, diese konsistent zu verfolgen – so kann etwa ein plötzlicher Krankheitsfall in der Familie den Vorsatz zunichtemachen, Staatsgegner illegal passieren zu lassen. Zwangsläufig handelt man unfair an einzelnen oder mehreren Personen. 4) *Loyalty*: Ob man nun staatstreu agiert oder die Rebellenorganisation EZIC unterstützt (über die man nur vage Informationen erhält), ist die Entscheidung für die eine oder andere Seite keine punktuelle, sondern konstituiert sich über viele Einzelentscheidungen während des Spielens; aufgrund des mangelnden Überblickswissens führen diese zwangsläufig zu moralischer Korruption.

zialer Akteur, der menschliche Schicksale beeinflusst) und Machtlosigkeit (als Operateur, der einem totalitären System unterliegt), zum ›Schreibtischtäter‹ wird und sich schuldig macht.[45] Das Gameplay mit seiner effizienzorientierten bürokratischen Alltagsarbeit gemahnt damit an die von Hannah Aarendt benannte Banalität des Bösen (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 216; Sicart 2019, S. 151): Ethische Entscheidungen werden in die prozeduralen Vorgänge externalisiert und affektiv positiv besetzt – man sorgt sich schließlich um das eigene Wohl und das der Familie. (Vgl. Ressel 2019) Durch die Einnahme der Täterperspektive wird zwangsläufig dessen (potenziell) konstitutive Funktion für die Aufrechterhaltung eines gewaltvollen und traumatisierenden Systems psychologisiert und relativiert, weil es nun der Täter ist, der als Opfer der historischen und politischen Umstände analysiert wird. So kann *Papers, Please* zwar die Meinungen und Einstellungen von Spielenden bezüglich sozialpolitischer Fragen beeinflussen (Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018), die Verkörperung eines traumainduzierenden Täters führt allerdings eher zu einer Übernahme eines Framings, das von der Identifikation und einer (empathischen) Allianz mit den Opfern wegführt. (Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018; McKernan 2019)[46]

---

45 Das Video-Essay *Die Philosophie von: Papers, Please* (https://www.youtube.com/watch?v=Z66SWh1HVcY) geht in Bezug auf den Schuldbegriff bei Karl Jaspers genauer darauf ein, inwiefern sich der Protagonist – und die Spielenden – in mehrfacher Hinsicht mit Schuld beladen können: Mit krimineller Schuld über das Nichteinhalten von Gesetzen, mit politischer Schuld über die Duldung von Handlungen der Regierenden, mit moralischer Schuld über die Selbstbeurteilung des Handelns sowie mit metaphysischer Schuld durch die eigene Machtlosigkeit, Unrecht zu verhindern.

46 Lucas Pope hatte den Effekt der Komplizenschaft mit dem Täter so anscheinend nicht antizipiert; das wird in einem Interview deutlich, in dem er sich überrascht davon zeigt, dass Spielende ihre Loyalität mit Arstotzka zum Ausdruck bringen. (Shackford 2013) Im selben Interview setzt er allerdings die Täterperspektive als Ausgangspunkt für seine Spielidee: »In popular media you've always got the hero spy sneaking through checkpoints but wouldn't it be cool to play the guy on the other side? Instead of letting the super-spy slip through, you can be the one to throw him in prison.« (Ebd.) In einem weiteren Interview relativiert er explizit die Handlungen nicht nur des Protagonisten als Individuum, sondern auch des Systems des (fiktiven) Staates: »I wanted to show that in politics, all sides of any kind of issue have some justification. There's not just the good guys and the bad guys – even the bad guys have some justification for why they want to do something.« (Cullen 2014)

Abbildung 22: Der Schreibtisch als Tatort in PAPERS, PLEASE.



3.3.2 This War of Mine

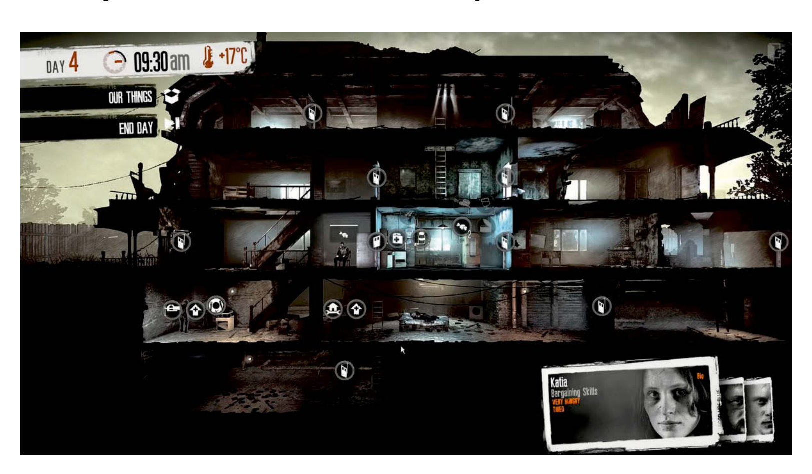
Tendenziell offener als PAPERS, PLEASE verhandelt THIS WAR OF MINE vom polnischen Entwickler *11Bit Studios* (2014) die Frage, ob und für wen Empathie in einer Kriegssituation möglich ist. Für Kacper Kwiatkowski, Designer und Autor des Spiels, ist *empathy*kein Genre, sondern ein *player skill*, was auf die systemischen Repräsentationstendenzen des Spiels verweist:

> Where other games require, for instance, quick reflexes, good spatial perception or high precision, we encourage you to understand the characters and make adequate decisions on their behalf [...]. Among other skills we rely on, I think empathy is the one that is most important for the overall experience. (nach Bartelson 2015)

Um die Erfahrung von Menschen zu verstehen, die in einem Krisengebiet zu überleben versuchen, hat das Entwicklerteam umfangreich recherchiert; so wurden die Berichte von Personen ausgewertet, die die Belagerung Sarajevos 1992 überlebten(Kaar 2018), auch Veteranen wurden interviewt (Crawley 2014). Die mit Kriegstraumata assoziierten Gefühle von Verlust, Schuld, konstanter Bedrohung und Angst sind tief in das Gameplay eingeschrieben: Spielmechanisch einer Kreuzung aus DIE SIMS (Maxis 2000) und X-COM: ENEMY UNKNOWN (Firaxis Games 2012) ähnelnd, sind die Spielenden verantwort-

lich für das Schicksal einer Handvoll Überlebender mit distinkten Biografien und Eigenschaften.


Abbildung 23: Die Überlebenden in ihrer Unterkunft in THIS WAR OF MINE.



Deren Wohlergehen hängt ab von Werten wie Gesundheit, Hunger und Müdigkeit. Die knappen Ressourcen, die auch für den Ausbau der Unterkunft benötigt werden (Abbildung 23), lassen sich durch nächtliche Streifzüge durch die Stadt auffüllen (umgesetzt als Schleich-Passage durch zweidimensionale Level). Währenddessen kann der agierende Charakter auf andere schießen, aber ebenso selbst erschossen werden – der Bildschirmtod ist dabei endgültig. Es existiert kein transparentes Spielziel, so bleibt die Dauer des bedrohlichen Zustands unbekannt, eine vorausschauende Planung wird verunmöglicht. Auch ist eine, wenn auch nur kurze, Sicherheit nie gewährleistet, kein Zustand stabil. Selbst bei gesunden Charakteren, in einer warmen Unterkunft mit vollem Kühlschrank, kann eine zufällige Gegebenheit alles ins Ungleichgewicht bringen – die systemische, konkretisierte Trauma-Repräsentation von THIS WAR OF MINE bleibt damit ganz nah an den Betroffenen des Krieges:

> Die ganze Gruppe stirbt, wird erschossen, verhungert, krepiert vor Erschöpfung. Es gibt keinen Grund, keinen Sinn. Man ist mitten im Krieg, vor seinem Bildschirm. […] This War of Mine macht keinen Spaß. Es beginnt in den Kulissen einer Ruinenstadt, ein Knopf leuchtet, auf dem normalerweise ›Start‹

> stehen würde – hier blinkt nur ›Überleben‹. Das ist das Ziel: am Leben bleiben. Wer lange genug durchhält, gewinnt das Spiel. Doch ein Sieg fühlt sich anders an. Ein Sieg ist nicht mit solchen Opfern erstritten, mit so viel Leid. Gewinnen macht keine Albträume. (Shaller 2015)

3.3.3 Dys4ia

Ben Kuchera (2012) beschreibt DYS4IA (Newgrounds 2012)[47] in seinem Blog als »an interactive page from someone's diary.« Autobiografisch thematisiert Anna Anthropy in ihrem selbst programmierten Spiel die Stigmatisierungen, denen Personen, die eine Geschlechtsangleichung vornehmen, gesellschaftlich ausgesetzt sind sowie die mit diesen und der Hormontherapie einhergehenden Traumata. Die an Klassiker wie PAC-MAN (Namco 1980) und DEFENDER (Williams Electronics 1981) angelehnten *Mini-Games* lassen die Spielenden die als Text eingeblendeten Erfahrungen aus Anthropys Leben ludisch nachempfinden. So wird zur Einblendung »I FEEL LIKE A SPY WHENEVER I USE THE WOMEN'S BATHROOM« eine Toilette als Labyrinth abgebildet, in dem Frauen unvorhersehbar die Position wechselnde Hindernisse darstellen, die den Weg der Avatarfigur blockieren. (Abbildung 24) Oftmals lassen sich die *Mini-Games*nicht gewinnen, die Abweichung von der medialen Konvention des Siegens ist für Anthropy mit Grund dafür, warum sie Computerspiele als Ausdrucksform wählte: »This was a story about frustration – in what other form do people complain as much about being frustrated? A video game lets you set up goals for the player and make her fail to achieve them. A reader can't fail a book. It's an entirely different level of empathy.« (nach Kuchera 2012)

Gleichzeitig kritisiert Anthropy DYS4IAs kategorische Einordnung als *Empathy Game* insofern, dass die Gefühle der Spielenden in Kommentaren und Rezensionen oft mehr im Mittelpunkt stehen als die narrativen Schilderungen ihrer Erfahrungen: »The move to objectify her experience into something that the player can use, she argues, is lazy in that it labels an activity allyship without any of the necessary follow through on behalf of the player to accomplish what allyship is supposed to accomplish.« (Olive 2020, S. 2)

47 Das Spiel ist als *Flash-Game* frei erhältlich und z.B. hier über den Browser spielbar: https://jayisgames.com/games/dys4ia/.

Abbildung 24: Der Toilettengang als Hindernisparcours in DYS4IA.



3.3.4 That Dragon, Cancer

THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016)[48] ähnelt spielmechanisch DYS4IA, auch hier werden *Mini-Games* in eine Rahmenhandlung eingebettet, sie fallen allerdings noch vielfältiger aus und sind teilweise stärker abstrahiert.[49] Autobiografisch verarbeiten Ryan und Amy Green in diesem Titel den Krebstod ihres Sohnes Joel. Nach Amy Green hatte der Designprozess eine therapeutische Wirkung auf das Paar (Johnson 2017); das Spiel nähert sich dem Themenkomplex Krebs somit (auto-)pathografisch als »kreative Trauerarbeit« (Platz 2020, S. 289) an. In den *Mini-Games* geht es nicht um Leistungs-

48 Das Spiel befand sich seit 2011 in der Entwicklung, eine erste Demo wurde auf der *Game Developers Conference* 2013 vorgestellt, auf die Caballero in seiner Präsentation Bezug nehmen konnte. Er führte das Spiel neben PAPO & YO, PAPERS, PLEASE, BEYOND: TWO SOULS (Quantic Dream 2013) und BROTHERS – A TALE OF TWO SONS (Starbreeze Studios 2013) als *Empathy Game* auf.

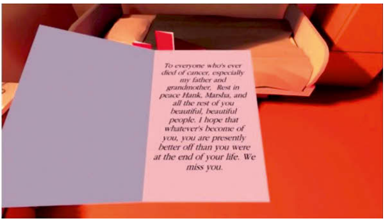
49 Das Spiel nutzt zudem die *Unity-Engine* für die aufwändige Gestaltung einer 3D-Umgebung.

erbringung, um das Erreichen eines Ziels wie in ›klassischen‹ Geschicklichkeitsspielen: »Liberating the medium's reliance on certain commonplace and overused design principles, *That Dragon, Cancer* seeks to foster empathy, and urge care, hesitation and preservation rather than progression, advancement and winning states.« (Schott 2020, S. 85) Der Avatar wechselt regelmäßig, zu Beginn des Spiels übernimmt man gar die Steuerung einer Ente und versucht, von Joel in einen Teich geworfene Brotkrumen zu ergattern. Die zunächst banal wirkende Szenerie ist doch ein bedeutungsgeladener Prolog: »We're informed of Joel's personality, the symbolism of water is established (something that is revisited a few times), we quickly get a sense of the Green's as a family – that's a lot to pack into a couple minutes of gameplay.« (Hinke 2016)

Überlagert werden die Spielpassagen häufig von Amys und Ryans mündlichen Kommentaren, die als Schriftzug in der Spielwelt erscheinen. Auch die Erzählperspektive ändert sich, was an einer Stelle systemisch eingebettet wird: Mit einem Kinderspielzeug kann man in einem Gespräch mit dem medizinischen Personal zwischen den involvierten Charakteren wechseln. Insgesamt sind die von Ryans Perspektive geprägten Spielwelten oft stark symbolisch – Tumorzellen durchziehen die Landschaft, er droht zu ertrinken. Amy hingegen durchschreitet vor allem realitätsnahe Szenerien, liest beispielsweise in Grußkarten von Menschen, die Verwandte an den Krebs verloren haben (Abbildung 25): »Als Artefakte des realen Erlebens von Krebserkrankungen finden diese innerhalb des digitalen Spiels ihren Platz und transportieren neben dem Gefühl einer Authentizität der Erzählung weitere emotionale Impulse.« (Platz 2020, S. 290)

Abbildung 25: Ryans abstrahierte (links) und Amys konkretisierte Welt (rechts) in THAT DRAGON, CANCER.





Ryans zum abstrahiert/systemischen und Amys zum konkretisiert/gescripteten tendierende Sequenzen greifen über die Art der Trauma-Repräsentation

sentation den unterschiedlichen Umgang der Eltern mit der psychisch belastenden Situation auf (Hinke 2016): Während Ryan depressive Schübe erlebt und sich in seine Gedanken flüchtet, versucht Amy optimistisch und dem Leben zugewandt zu bleiben. Die Spielpassagen, in denen man Joel steuert (und manche, in denen Ryan versucht ihn zu ›retten‹), sind intramediale Genre-Ausflüge, die mal ein Rennspiel, mal ein *Jump'n'Run* samt passenden Bildschirmanzeigen simulieren. (Abbildung 26) Die Unbeschwertheit dieser Abschnitte, bei denen die Erkrankung in den Hintergrund rückt, wurde nach Amy Green bewusst gesetzt, sie hätten auch im echten Leben versucht, für Joel die Monotonie der Krankenhausflure und die leidvollen medizinischen Behandlungen als Spiel zu verpacken. (Johnson 2017)

Abbildung 26: Avatar Joel in einem an MARIO KART (Nintendo, seit 1992) angelehnten Rennspiel (links) und als Held in einem Jump'n'Run (rechts) in THAT DRAGON, CANCER.





So vermitteln die Spielpassagen in ihrer Gesamtheit ein Kaleidoskop an Erlebnissen und Gefühlen, sie schließen dabei »[…] die drei Dimensionen des biopsychosozialen Krankheitsmodells ein und [lassen] Spielende sowohl auf körperliche, seelische, wie soziale Effekte blicken.« (Platz 2020, S. 295) Durch die Spielwelten schreiten die Spielenden zwar weitestgehend linear ohne Entscheidungsfreiheit, sie lassen allerdings Raum für eine individuelle Positionierung zu den Geschehnissen. Josh Larson, der als Spieldesigner Amy und Ryan bei der Umsetzung von THAT DRAGON, CANCER unterstützte, betont die Offenheit des anvisierten Spielerlebnisses: »It's really less about the plot and more about walking alongside the Greens in kind of an emotional landscape or an experiential landscape.« (Molina 2016)

3.4 Trauma als biografische Auseinandersetzung

Die hier eingeordneten Spieletitel lassen nur wenige Manipulationsmöglichkeiten für die Spielenden offen, vor allem in Form von Textpassagen oder *Cutscenes* wird Trauma thematisiert. Doch wird auch oft über die bewusste Auslassung von Handlungsoptionen versucht, das mit Trauma verknüpfte Gefühl der Alternativlosigkeit zu spiegeln. Es geht in den hier vertretenen Spielen primär um das Sammeln von Hinweisen, eine manchmal detektivische, auch archivarische Tätigkeit, die sich um die Erforschung der Ursprünge von individuellen Traumatisierungen und deren Folgen (wie Depression und Isolation) dreht.

3.4.1 Gone Home

In GONE HOME (The Fullbright Company 2013) erkundet man als Kaitlin (Katie) Greenbriar im Jahre 1995 nach einem Europaaufenthalt ihr Familienhaus. Erinnert das Setting zunächst an ein *Haunted House*, liegt der eigentliche, sehr reale Horror hier vielmehr in der Chronik der familiären Geschehnisse. Ebenso wie DEAR ESTHER oft als *Walking Simulator* bezeichnet (Carpenter 2019), unterscheidet sich GONE HOME stark in der Art, wie Trauma repräsentiert wird – nämlich wenig durch die (metaphorische) Umgebung, sondern konkret über Briefe, Tagebücher, Dokumente und Objekte, die es in dieser zu entdecken gilt:[50]

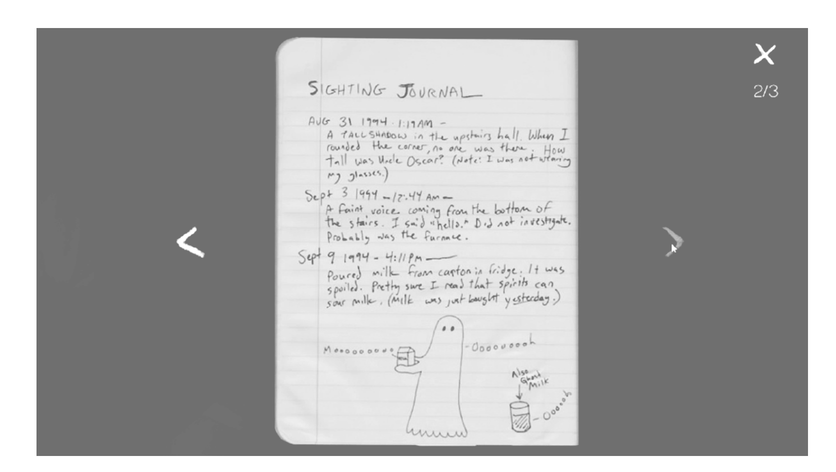
> The game's mechanics, in other words, do not ›simulate walking‹ so much as they highlight and enact the ludic nature of archival research, with the player, as Katie, having to reconstruct a narrative through the examination and interpretation of primary source documents. (Pavlounis 2016, S. 580)

Ganz im Sinne Foucaults ist ›Archiv‹ hier als Methode und Verfahren zu verstehen, als ein Prozess, der für die Umschichtung und Transformation von Wissen sorgt. (Vgl. Ebeling 2008) Je nachdem, wie gründlich die Nachforschung und Auswertung dieses Archivs, der *narrative architecture* (Jenkins 2004), durch die Spielenden ausfällt, verdichten sich Hinweise auf

50 Leveldesigner Steve Gaynor entlarvt in einem Interview die scheinbare Offenheit des Hauses als geschickt getarnten Hub mit nach und nach freischaltbaren Zonen, was eine recht lineare Lenkung der Spielenden ermöglicht. (Hall 2015)

familiären Missbrauch und Homofeindlichkeit.[51] Der primäre Erzählfaden – das einzige Narrativ, dem man zum Beenden des Spiels nachgehen muss – erzählt von Katies Schwester Samantha, der Auseinandersetzung mit ihrer sexuellen Identität, ihrer ersten Liebe, den Eltern, die sie nicht unterstützen. (Abbildung 27)

Abbildung 27: Katie liest im Tagebuch ihrer Schwester Samantha in GONE HOME.



Thematisiert GONE HOME somit als eines der ersten und eines der wenigen Spiele die Erfahrungen einer queeren Person, Erfahrungen, die, wie im Falle Samanthas, traumatisierend sein können, wird die Art der Repräsentation nicht nur positiv gesehen. Während Spielemagazine wohlwollende Rezessionen verfassten und GONE HOME als Exempel für ein erwachsen werdendes Medium betrachteten (siehe z.B. Decker 2013; Gebauer 2013; Hernandez 2013), erscheinen bis heute Publikationen, die auf tieferliegende Problematiken hinweisen: Das Spieldesign gebe bestimmten Interpretationen Vorzug, vermittle durch die historisch anmutende Archivarbeit ein Gefühl der Historizität (Probleme von damals seien heute gelöst), verharre in alteingebrachten, auf ein *weißes*, nicht-queeres Publikum zugeschnittenen

51 Archiv ist hier, aufbauend auf die Überlegungen von Foucault und Derrida, auch als Ort der Herrschaftspraxis, der Wissenskonstruktion sowie der Repräsentation und des Wandels konzipiert (vgl. Frietsch & Rogge 2013, S. 35): »Archive spielen eine entscheidende Rolle bei der Auswahl dessen, was bewahrt oder auch vergessen werden soll.«

Gameplay-Mechaniken, die *Queerness* als lösbares Puzzle abbildeten. (Pavlounis 2016; Veale 2017; Drouin 2018) Unbestreitbar verkörpert man jedenfalls eine Avatarfigur (und das über die Ego-Perspektive ganz direkt), die, wenn auch mit den besten Intentionen, ungefragt in einen intimen, privaten Raum eindringt – auch in den ihrer Schwester.

3.4.2 Actual Sunlight

Will O'Neill veröffentlichte das nahezu vollständig autobiografische ACTUAL SUNLIGHT 2013 über seine Website, seit 2014 wird es auch auf der Plattform *Steam* zum kostenfreien Download bereitgestellt. Die Optik des Spiels reminisziert den *Top-Down-Look* klassischer, vornehmlich aus Japan stammender Rollenspiele aus den 80er-/frühen 90er Jahren.[52] Der Hauptprotagonist Evan ist schwer depressiv. Er hasst seinen Job und seinen Körper, flüchtet sich als Gamer in virtuelle Welten, sieht keine Aussicht mehr auf eine Besserung seines Zustandes, weil er für tatsächliche Änderungen in seinem Leben zu alt sei:

> Contrary to almost every video game, Actual Sunlight tells of a protagonist who doesn't achieve, who never improves, whose lack of agency, inexplicable to both himself and others around him, has become the defining part of his character. (Smith 2015)

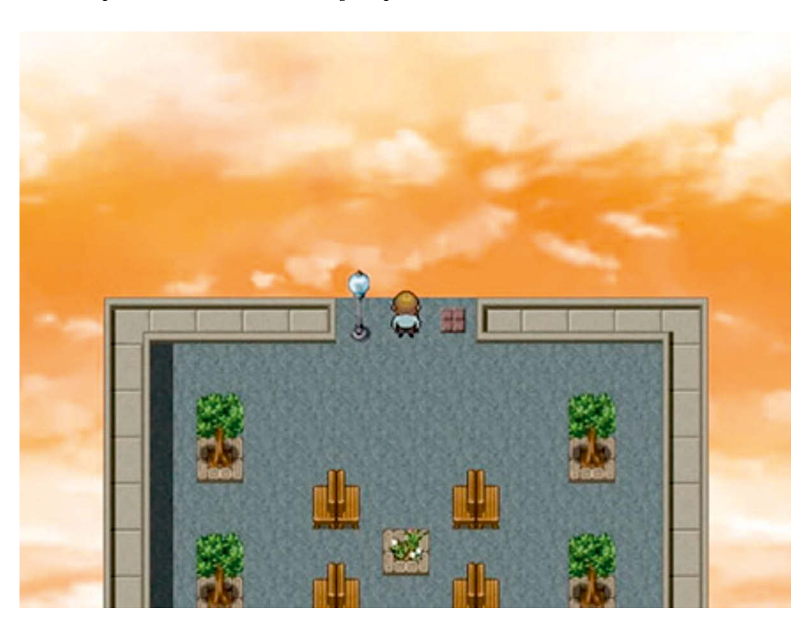
Als Texte eingeblendete innere Monologe, Tagebucheinträge oder auch imaginierte Dialoge beleuchten Evans Welt- und Selbstanschauung näher, die Spielmechanik greift deren Finalität auf.

Während man Evan durch seinen Alltag begleitet, bietet sich – wenn man von der Freiheit absieht, mit manchen Charakteren nicht reden zu müssen bzw. die Reihenfolge der Objektauswahl zu bestimmen – nur eine wirkliche Wahl: Von Evans Appartement mit dem Aufzug nach unten zu fahren und zur Arbeit zu gehen oder nach oben zu fahren und vom Dach zu springen. Mit dem Sprung endet das Spiel schließlich zwangsläufig, auch dann, wenn man sich zunächst für die Arbeit entscheidet. (Abbildung 28) Hiermit lässt sich der Titel als »a visual novel, but with player participation« (Walker 2013) bezeichnen, die wenig Manipulationsmöglichkeiten bietet.

---

52 Das Spiel wurde mit der Entwicklersoftware *RPG Maker VX Ace* entworfen, deren Assets motivisch an Computerspiele wie die ersten FINAL-FANTASY-Titel (Square Enix, seit 1987) erinnern.

Abbildung 28: Evan kurz vor dem Sprung in ACTUAL SUNLIGHT.



Die Alternativlosigkeit, mit der ACTUAL SUNLIGHT das Thema Depression behandelt, war von O'Neill intendiert: »I wanted to do something that captured the finality of that state of mind, and the idea that there are some things that are not going to get better.« (Smith 2015) Dass dabei der eurozentrische Blick eines *weißen* Mannes eingenommen wird, reflektiert ACTUAL SUNLIGHT zumindest in Ansätzen:

> Winter's worldview is bleak, but ultimately selfish. His is a depression formed of the despising of others' success, rather than his own failure. Worst, his perspective is driven by an incredibly hollow pretence at a philosophy of recognising the unfairness of society. He bemoans an existence with an education, food, shelter, but there are so many without, so who is he to… carry on complaining in his educated, well-fed shelter. (Walker 2013)

3.4.3 Depression Quest

DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) von Zoë Quinn, Patrick Lindsey und Issac Schankler wurde als frei spielbares Online-Browsergame pub-

liziert.[53] Die »interactive (non)fiction« (so die Beschreibung auf der Homepage) ähnelt einem *Text-Adventure*, es werden literarisch Szenarien aus dem Leben eines:r namenlosen Protagonist:in beschrieben, der:die an Depressionen leidet und dessen:deren gesundheitliche Verfassung sich zunehmend verschlechtert. Die Spielenden können situationsabhängig aus einer Reihe möglicher Reaktionen/Antworten wählen, wobei im Spielverlauf die Möglichkeiten nach und nach durchgestrichen werden und so nicht mehr zur Verfügung stehen – die optimistischsten sind nur dann wählbar, wenn es dem Spielcharakter gerade gut geht, er:sie psychisch stabil ist; in einer depressiven Phase reduziert sich die Auswahl zunehmend: »Eventually, the lack of choice becomes so crippling that you're trapped among choices that will only drag you down further, embedding a powerful statement on the spiral of depression in a simple game mechanic.« (Orland 2014) Die äußerst konkrete Trauma-Repräsentation (Depression als Symptom einer Traumatisierung) geschieht hier zwar über literarische Texte und damit gescriptet. Doch die Spielmechanik der wegfallenden Auswahloptionen, die trotzdem für die Spielenden sichtbar bleiben, sind eine die Spielmechanik ›traditioneller‹ *Text-Adventure* reminiszierende ludische Komponente, die sich als *denied choices* (Abbildung 29) von nicht manipulierbaren Spielsequenzen unterscheiden:

> The explicit acknowledgement and consequent denial is what makes this subversion different from the lack of agency players experience during non-interactive sections of the game, such as cut-scenes and scripted dialogues. During such predetermined scenes players become spectators and the expectation that they can influence the course of the game is temporarily suspended, whereas denied choices expressly bring the player's attention to their inability to act in a meaningful way. (Kuznetsova 2017, S. 46)

Diese Design-Entscheidung ist bei DEPRESSION QUEST unmittelbar mit der Repräsentation des mentalen Zustandes einer Person verknüpft, die mit Depressionen lebt:

> [I]n every situation the protagonist is presented with, they are quite aware of what the »proper« solution is, but nevertheless lack the energy and agency

53 Es war eine bewusste Entscheidung der Designer:innen, das Spiel so einfach zugänglich wie möglich zu gestalten, auch für Menschen, die bisher wenig Erfahrung mit Computerspielen gemacht haben. (Stuart 2014)

> to follow through with it because of their mental and emotional exhaustion. (Ebd., S. 47)

Während sich also in GONE HOME die Trauma-Thematik über nicht manipulierbare Spiel-Elemente (und ohne *denied choices*) erschließt, findet DEPRESSION QUEST, trotz seiner Textlastigkeit, dafür systemische Ansätze – eine Eigenart, die es mit DISCO ELYSIUM teilt und die es in der ausführlichen Analyse zum Rollenspiel weiter zu untersuchen gilt (Kapitel 3, Teil V).

Abbildung 29: Denied choices in DEPRESSION QUEST.

~~1: Suggest a change of location and confide in her honestly.~~
~~2: Test the waters and open up a little, hoping she'll understand.~~
3: Insist that nothing is wrong and change the subject.
4: Defensively ask what she means by that.
5: Notice that your hands are shaking.

3.4.4 The Town of Light

Das Setting von THE TOWN OF LIGHT (LKA 2016), eine psychiatrische Klinik, längst geschlossen und menschenverlassen, findet häufig Verwendung nicht nur in *Horror Games*, sondern auch im Horrorfilm und der Horrorliteratur. Betrachtet man den Computerspielkanon von Titeln, die ausschließlich oder zum Teil Psychiatrien als Schauplatz aufweisen,[54] zeichnen sich durchgehende Tendenzen ab: Als fiktionaler Ort, »dem Spieler gleichzeitig vertraut, wie auch entfremdet« (Görgen 2014, S. 239), weisen sie als *Haunted Houses* ein Eigenleben auf, sind angsteinflößend, bedrohlich und lebensfeindlich. Sehr häufig werden ähnliche Eigenschaften auch den Patient:innen der Kliniken zugeschrieben:

> In games, people with mental illnesses are often monsters or victims, sometimes both, and they are intended to inspire feelings of disgust, fear and repulsion. These associations aren't unique to gaming, of course, like many trappings of genre cul-de-sacs, they have long been a part of all manner of

54 Regelmäßig aktualisierte Listen finden sich online bei *Wikipedia* und bei *Giant Bomb*: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_psychiatric_hospitals, https://www.giantbomb.com/psychiatric-institution/3035-3035/games/.

> horror fiction. More than that, the threatening and contagious otherness of the mad has, over time, taken the place of other fears […]. (Smith 2013)

Diese Objektifizierung[55] und die damit einhergehende Konventionalisierung versucht THE TOWN OF LIGHT aufzubrechen: »[It] brushes the tropes of the horror genre aside, and finds its sorrow and terrors in the history of a place and a way of thinking.« (Ebd.) Die psychiatrische Klinik in THE TOWN OF LIGHT hat zwar längst ihre eigentliche Funktion verloren, ist aber ein funktionaler Raum in dem Sinne, dass dessen spezifische Funktionalität immer noch erkennbar ist (vgl. Görgen 2014): In den Zimmern der Ärzte stehen noch Behandlungsstühle, in den Schlafhallen noch Betten. Tatsächlich hat die Klinik eine reale Entsprechung, sie wurde detailgetreu dem italienischen Hospital *Ospedale Psichiatrico di Volterra* nachempfunden, das von 1888 bis 1978 geöffnet war.

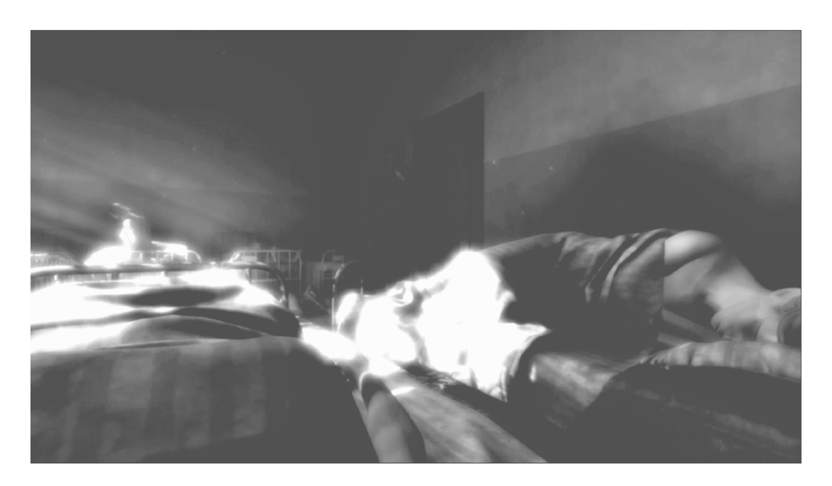
Aus der Egoperspektive erkunden wir als Renée, eine ehemalige Patientin des Hospitals, den Ort, der sie (re-)traumatisierte. Gezeichnete 2D-Zwischensequenzen schildern den extremen Missbrauch, den Renée durch das Pflegepersonal sowie die unmenschlichen Behandlungsmethoden erlitten hat. Das Gameplay selbst ähnelt der ›Archiv-Arbeit‹ von GONE HOME: In der Klinik lassen sich Objekte finden, mit denen interagiert werden kann. Dabei schildern Textdokumente tatsächliche Schicksale von Patient:innen des Hospitals oder geben Einblicke in die Notizen der Krankenakten. Systemisch hingegen hebt sich THE TOWN OF LIGHT von *Walking Simulators* ab durch traumatische Flashbacks, ausgelöst durch Gegenstände, mit denen Renée persönliche Erfahrungen verknüpft. Das Spiel springt dann in der Zeit zurück, zeigt das Hospital, als es noch in Betrieb war. Zwar wird die Exploration des Hospitals dadurch direkt mit der Perspektive Renées und ihren Erfahrungen verknüpft und »[…] unterstreicht dabei einerseits das Trauma der Internierung und andererseits die stetig tiefer führende Reise in das Selbst, gekoppelt an die Bemühung, aus dem Erlebten eine kohärente Geschichte zu formen.« (Simond 2020, S. 134) Aber die Episoden intrusiver Erinnerung laden den konkreten, funktionalen Raum mit abstrakten, fiktionalen Elementen auf, die doch wieder auf Subjektivierungsstrategien der *Horror Games* zurückgreifen: unlogische, Escher-artige Raumstrukturen, sich endlos ziehende Gänge mit plötzlich schließenden Türen, Geräusche ohne erkennbaren Ursprung, verzerrte und verschwommene Perspektiven.

---

55 Es sei hier an OUTLAST aus dem *antipodal cluster* erinnert, siehe Kapitel 2.2.2, Teil III.

Allerdings wird Renée stets als Opfer der Umstände gezeichnet, nicht als Opfer ihres mentalen Zustandes: In einer Erinnerungssequenz ist sie ans Bett gefesselt, als Spielende können wir nur noch ihren Kopf bewegen; das Klinikpersonal besteht aus gesichtslosen, marionettenartigen Puppen. (Abbildung 30) Der Horror kommt von außen. Das titelgebende Licht steht bei THE TOWN OF LIGHT nicht nur für das Sichtbarmachen der Schicksale von Psychiatrie-Patient:innen (»The mad are invisible«, kommentiert Renée im Spiel), die auch heute noch Missbrauchserfahrungen während ihrer Behandlung erleiden. Es erfährt auch eine symbolische Umkehr: Während der im *Ospedale Psichiatrico di Volterra* üblichen Behandlung mit Elektroschocks erscheint es nicht als Zeichen der Hoffnung und der Rettung, sondern als Schmerzbringer und Auslöscher von Erinnerung und Persönlichkeit. Auch andere Misshandlungen geschehen oft am helllichten Tage. Dunkelheit hingegen, in Horrorszenarien sonst Unheil und Schrecken bergend, bietet gar Schutz: »[O]ne sequence has you seeking the darkest place possible. Windows can be shuttered, doors can be closed, power can be cut – all in pursuit of peace. As the light fades, the ward seems still and calm, and the fear of the dark that is central to so many games is turned back on itself.« (Smith 2016)

Abbildung 30: Ans Bett gefesselt in einer monochromen Flashback-Sequenz in THE TOWN OF LIGHT.



Trotzdem ist die Trauma-Repräsentation in THE TOWN OF LIGHT teils problematisch. Nicht nur ist Renées Figur aus mehreren real existierenden Personen zusammengesetzt: »There's a risk, then, that her story becomes a compilation of every extreme, a catalogue of the worst case scenarios.« (Ebd.) Sie wird zudem als unzuverlässige Erzählerin markiert,[56] deren einzige Möglichkeit zur Aufklärung ihrer Vergangenheit ausgerechnet die Auswertung der durch ihre Peiniger angelegten Dokumente ist, die damit als legitim und objektiv richtig erscheinen. Die zweifellos wichtige und kritische Sicht auf (historische) psychiatrische Behandlung verwehrt gleichzeitig den Blick auf aktuelle Therapiemöglichkeiten. THE TOWN OF LIGHT gelingt es somit nicht, Hilfesuchende in einer positiv konnotierten Auseinandersetzung mit psychiatrischen Institutionen zu bestärken.[57]

3.4.5 Heavy Rain

HEAVY RAIN (Quantic Dream 2010) lässt sich, ebenso wie die anderen Spiele von David Cage,[58] durchaus mit dem Begriff Blockbuster-Produktion versehen. Mit einem großen und gut budgetierten Entwicklerteam zusammenarbeitend, findet Cage keinen Widerspruch darin, technischen Realismus als Bedingung für emotionale Anteilnahme zu setzen[59] und gleichzeitig bei vielen seiner Titel fiktionale Elemente in den Plot einfließen zu lassen. Die große Nähe, die er zwischen Spielfilm und Computerspiel sieht,[60] spiegelt sich in den Eigenarten seiner Produktionen, die wenig interaktive Elemente enthalten und die er mit bekannten, aufwendig digitalisierten Darsteller:innen besetzt. Die Story steht im Vordergrund (Nutt 2012), sie verzweigt sich, je nach

56 Unter anderem scheint sie eine Freundin im Hospital imaginiert zu haben, was in einem *Mind-Game-Movie* ähnlichen Twist offenbart wird.

57 Ausgerechnet in zwei sonst wenig subtilen *Ego-Shootern* finden sich recht positive Darstellungen von psychiatrischen Kliniken, mit einem scheinbar funktionierendem Alltagsbetrieb und sich kümmerndem Personal: THE DARKNESS 2 (Digital Extremes 2012) und WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER (MachineGames 2014).

58 Die weiteren Spiele sind THE NOMAD SOUL (Quantic Dream 1999), FAHRENHEIT (Quantic Dream 2005), BEYOND: TWO SOULS (Quantic Dream 2013), DETROIT: BECOME HUMAN (Quantic Dream 2018).

59 Dazu Cage: »To tell you the truth, I think it's easier for a major part of users to relate to something that looks real, as opposed to something that's totally out there.« (nach Sheffield 2008)

60 Cage bezeichnete im Interview HEAVY RAIN als »interaktiven Film«. (nach Licht 2009)

den getroffenen punktuellen Entscheidungen der Spielenden, mehr oder weniger stark und führt zu unterschiedlichen Enden. In HEAVY RAIN wird Einfluss genommen auf das Schicksal eines traumatisierten Vaters: Ethan Mars verliert seinen Sohn Jason bei einem Autounfall, er isoliert sich von der Außenwelt, seine Ehe scheitert. Jahre später wird sein zweiter Sohn, Shaun, von einem Serienmörder entführt. Ethan fühlt sich, wie es sich oft bei Traumatisierten beobachten lässt, für beide Schicksalsschläge verantwortlich:

> Ethan encounters […] a dimension of *existential guilt* where the individual falls short by personal standards or by the standards of other people. In other words, the individual feels ›self-condemnation‹ based on acts of omission. This specific awareness positions Ethan throughout the rest of the game as the burden bearer of Jason's Death until some resolve has been reached allowing him to redeem his authentic self as father. (Hill 2016, S. 165)

Die Möglichkeit zur Wiedergutmachung sieht Ethan in der Aufklärung der Entführungsfälle, Überführung des Serientäters und Rettung seines Sohnes. Scheinbar wird also der klassische *Revenge-Plot* anderer Spiele (und Filme) aufgegriffen, eine moralische Rechtfertigung dafür jedoch in Frage gestellt. Die Verantwortung für Ethans Taten wird über die zu treffenden Entscheidungen an die Spielenden abgegeben, was die Leitfrage im Untertitel von Heavy Rain unterstreicht: »How far will you go to save someone you love?«

Die durch die Spielenden treffbaren Entscheidungen werden entweder über die Auswahl einer Antwortmöglichkeit in Dialogen oder über das Abschneiden in *Quick Time Events*[61] getroffen (Abbildung 31), nicht immer führen sie auf der narrativen Ebene zu Änderungen. Die ausbleibende Einflussnahme (*meaningless choices*) ist nach (Kuznetsova 2017, S. 45) jedoch auch ein Mittel der Trauma-Repräsentation:

> [M]eaningless choices can also be deployed by designers with the specific goal of evoking the feeling of powerlessness and loss of control in the player, making them empathize with the emotional state of an in-game character facing a tragedy. This can be a powerful tool for telling stories of trauma and introducing traumatic symptomatology.

61 Bei *Quick Time Events* müssen die Spielenden an vorgegebenen Stellen bestimmte Aktionen über eine Tasteneingabe durchführen, in der Regel innerhalb einer begrenzten Zeitspanne.

So transportieren vor allem die *Quick Time Events* durchaus ein Gefühl der Dringlichkeit und Unwiederholbarkeit von Ereignissen, sind ein als traumarelevant zu wertendes systemisches Element.

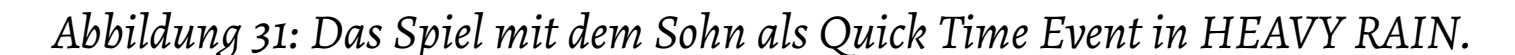
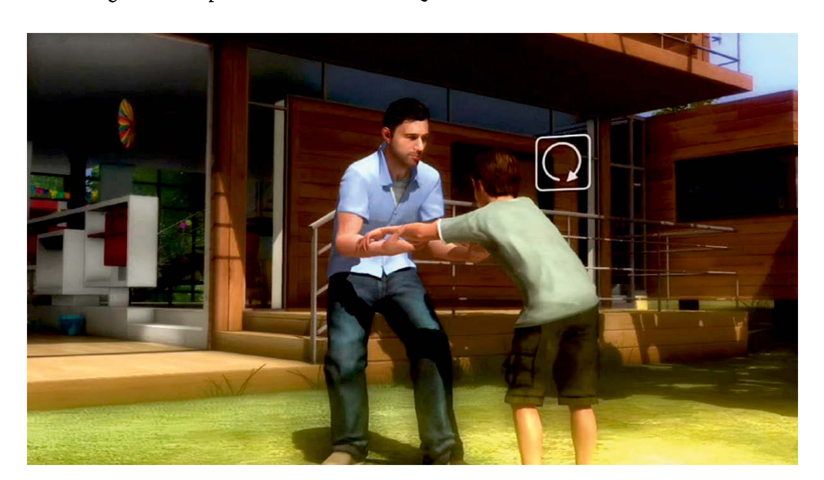


Abbildung 31: Das Spiel mit dem Sohn als Quick Time Event in HEAVY RAIN.



4. Medienspezifische Repräsentationen

Die Computerspiele der Kategorie *Komplexe Trauma-Repräsentation* machen ihre Genre-Ursprünge vielfältig nutzbar, um sich Trauma facettenreich anzunähern. Weder ist ihr Hauptziel das Erzeugen von Angst über das Unheimliche wie bei den psychologischen *Horror Games*, noch das Erzeugen von Empathie wie bei manchen *Empathy Games* – Empathie wird allerdings durchaus von den Designer:innen eingesetzt, um ihr eigentliches Anliegen zu erreichen: Verständnis zu schaffen für und Einsicht zu geben in die Lebenssituation von Menschen, die sich mit ihrer geistigen Gesundheit auseinandersetzen müssen sowie mit Personen bzw. sozialen Strukturen, die diese Prozesse negativ beeinflussen.

Computerspieltitel, bei denen die Trauma-Repräsentation einer *Narrativierung* unterliegt, scheinen der Literatur am nächsten zu sein. Sie heben sich jedoch deutlich von ›interaktiven‹ Büchern oder *Graphic Novels* mit wählbaren Handlungssträngen ab, da sie sich als Vertreter eines quartären Medi-

ums eben nicht nur durch Interaktivität, sondern auch ihre Manipulierbarkeit auszeichnen – was auch die steuerbare Bewegung durch den Spielraum meint. Selbst Titel wie GONE HOME, die nur wenig Änderungen an der Spielwelt zulassen, können durch das reine Präsenzerleben während des Spielakts traumabezogene Inhalte transportieren. Deutlich zeigt sich das bei der immer wieder neu zusammengestellten Spielwelt von DEAR ESTHER – die Ausdruck ist für die Unwiederholbarkeit, Unberechenbarkeit und Unvergleichbarkeit von Trauma.

Hier zeichnet sich eine medienspezifische Möglichkeit ab, durch die Computerspiele sich von Trauma-Repräsentation in der Literatur – aber auch im Film – lösen können. Ryan Green führte in einem Interview zu THAT DRAGON, CANCER aus: »[U]sing video games as a platform to tell Joel's story fit in with the vision of allowing players to focus on ›being present in a space,‹ rather than just hearing a story.« (Molina 2016) Den Spiel-Raum als manipulierbaren Raum des Präsenzerlebens (vgl. Grabbe & Rupert-Kruse 2016) zu gestalten, in den die Spielenden sich als Avatar begeben, eröffnet über die systemische Einbindung einen potenziell direkteren Zugang zu Trauma-Thematiken. Mehr noch als in anderen Medien nehmen wir die *position of a witness* (vgl. Kapitel 1.2, Teil III) ein, betreten die Erlebniswelt Betroffener.

Wie Jennifer Olive (2020) ausführt, sind wir dabei nicht nur Zeugen der repräsentierten Geschehnisse, sondern gleichzeitig Zeugen unserer eigenen Reaktionen. Allein das Gefühl der Schuld kann wohl nur im Computerspiel so nahbar erzeugt werden, nur in diesem Medium ist man für seine Taten so unmittelbar verantwortlich (was PAPERS, PLEASE exemplifiziert). Erkennen wir den Avatar im Sinne der *Embodied Recognition* als Körper-Erweiterung, als Teil von uns selbst an, gelingt vielleicht auch ein Erkennen und Anerkennen traumageprägter Gedanken- und Lebenswelten, eine Auseinandersetzung über Unterschiede und Gemeinsamkeiten der von Menschen gemachten Erfahrungen.

Mit dieser Hoffnung verbunden, sollen im letzten Teil der Arbeit drei erzählerisch wie stilistisch sehr unterschiedliche Trauma-Repräsentationen diskutiert werden: Die DISTRAINT-Reihe referenziert deutlich auf filmische (Trauma-)Motive, HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE nutzt eigens konzipierte auditive Techniken sowie spezifische Spielmechaniken zur Vermittlung psychotischer Wahrnehmung, DISCO ELYSIUM zeigt facettenreich die Verwebung von individuellem und soziokulturellem Trauma auf.

V. Komplexe Trauma-Repräsentation: Ausführliche Analysen

1. Distraint 1 & Distraint 2

»›Das habe ich getan‹, sagt mein Gedächtnis. ›Das kann ich nicht getan haben‹ – sagt mein Stolz und bleibt unerbittlich. Endlich – gibt das Gedächtnis nach.«
– Friedrich Nietzsche, 1886

Die Computerspiele DISTRAINT (veröffentlich 2015, hier als DISTRAINT 1 bezeichnet) und DISTRAINT 2 (veröffentlicht 2018) wurden als Ein-Mann-Projekte von Jesse Makkonen entwickelt. Der finnische Grafikdesigner brachte sich selbst eine Programmiersprache bei, die auf visuellen Ereignissen aufbaut. (Vgl. Spies 2019) Seine Spiele, wie auch Makkonens Erstlingswerk SILENCE OF THE SLEEP (2014),[1] konzentrieren sich auf die Innen- oder Gedankenwelten ihrer Protagonisten in Extremsituationen und beobachten mentale (Verarbeitungs-)Prozesse: »I find it fascinating how the mind works and perhaps that's the reason it's so strongly presented in my games.« (Ebd.) Makkonens *Mindscapes* sind traumähnliche Zwischenreiche, in denen sich traumatische Erinnerungen als intrusive Momente des Horrors offenbaren. Dass

1 SILENCE OF THE SLEEP weist wie DISTRAINT 1 & DISTRAINT 2 eine von Horror-Elementen durchzogene Ästhetik auf (durchtränkt von humoresken Einlagen sowie filmischen Verweisen) und versetzt in eine *Mindscape* zwischen Leben und Tod. Wie in DEAR ESTHER scheint ein Autounfall Ursache für die Traumatisierung des Protagonisten zu sein, was, wie die Folgen des Ereignisses, in der Regel über nicht manipulierbare Spielelemente verhandelt wird und über eine gescriptete Narrative, auf die man wenig Einfluss nehmen kann.

hierbei DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 Trauma unterschiedlich konkretisiert repräsentieren, zeigt die Gegenüberstellung der beiden Spieletitel. Ausgehend vom Beginn des ersten Teils, wird ein Bogen gespannt zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Trauma-Repräsentation beider Teile, verwoben mit einem intermedialen Rückbezug auf Makkonens filmisches Vorbild LOST HIGHWAY (Lynch 1994).

1.1 Traum-Welt

»My humanity was for sale… and I sold it. That very moment sent me into decay. This is my story. And these are my regrets.« Mit dieser Texteinblendung beginnt DISTRAINT 1.[2] In den Worten, die eine Nacherzählung von Ereignissen implizieren,[3] schwingen bereits zwei zentrale Motive mit, die für den Handlungsverlauf des Spiels bedeutsam sein werden: Kapital und Schuld. Beim erstmaligen Spielen erfährt man darüber hinaus zunächst nicht viel, direkt übernehmen wir die Steuerung eines (noch) namenlosen Avatars in Gestalt eines jungen Mannes im schwarzen Anzug. Im Flur eines großen, heruntergekommenen Wohnhauses besteht die erste Handlungsmöglichkeit im Klopfen an Wohnungstüren, anscheinend ist der Protagonist auf der Suche nach einer Mrs. Goodwin, wie weitere Texteinblendungen verraten (es gibt keine Sprachausgabe).[4]

2 Die Analyse bezieht sich auf die *Deluxe-Edition*, die vor allem grafische Detailverbesserung und ein überarbeitetes Interface aufweist, sich aber inhaltlich nicht von der Erstfassung unterscheidet.

3 Bei den wenigen Spielpassagen, in denen der Avatar sterben kann, unterstützt die Texteinblendung, die dem erneuten Laden des letzten Spielstands vorausgeht, diesen Eindruck: »No… that's not what happened.«

4 Interaktive Elemente werden dabei mit einem Ausrufezeichen hervorgehoben. Über eine simple WASD-Tastensteuerung können wir die Avatarfigur bewegen, die Interaktion mit der Umgebung geschieht über die Taste E – ansonsten wird im späteren Spielverlauf nur noch die Leertaste zum Öffnen des Inventars die Steuerung ergänzen. Über den Fokus auf Exploration und Narration und das Inventar, das das Sammeln und Manipulieren von Objekten ermöglicht, lassen sich spielmechanisch Aspekte von Adventures in beiden DISTRAINT-Teilen nachweisen, wenn auch teilweise in reduzierter Variante: Es können nur wenige Gegenstände gesammelt und auch nicht im Inventar miteinander kombiniert werden, bei der Interaktion mit Charakteren und Objekten gibt es keine differenzierten Handlungsoptionen. Die Rätsel sind recht einfach gehalten, ebenso wie die vereinzelt eingebauten Mini-Spiele. Somit treten die ludischen

Mit voranschreitender Handlung erfahren wir, dass der Nachname des Protagonisten Price ist, der als neu Angestellter einer großen Firma namens *McDade, Bruton & Moore* beauftragt wurde, nacheinander drei Personen bei sich zuhause aufzusuchen, um ihnen mitzuteilen, dass ihr Mietverhältnis beendet wird und sie ihre Wohnung aufgeben müssen – die erste ist besagte Mrs. Goodwin, eine ältere freundliche Dame. Es erklärt sich so der Spieltitel, der sich mit *Pfändung* übersetzen lässt, aber ebenso mit *Arrest*; das Substantiv *distraints* wiederum meint *Fesseln*, und so ergibt sich eine Bedeutungsverschiebung weg von den Opfern der Immobilienhaie hin zu der Situation, in der sich Price (selbstverschuldet?) befindet. Vermeintlich gekettet an die Aussicht auf einen beruflichen und damit finanziellen Aufstieg, ignoriert er sein Gewissen und Mitgefühl bis hin zur Selbstaufgabe, was er in einem *Off-Kommentar* reflektiert: »Something inside tried to stop me. I ignored that something. I didn't stop.«

Das unmoralische Handeln löst in Price nicht nur ein tiefsitzendes Gefühl der Schuld aus, es traumatisiert ihn regelrecht. DISTRAINT 1 versetzt die Spielenden also in eine widersprüchliche Situation: Einerseits ist Price Täter, er fügt anderen Menschen existenziellen Schaden zu; in seiner Nacherzählung sieht er sich auch selbst in dieser Rolle. Andererseits ist Price gleichzeitig Opfer – in dem Sinne, dass er aus bestimmten Zwängen heraus (dazu später mehr) zu Taten verleitet wird, die ihn ebenfalls existenziell schädigen, da sie sich tiefgehend in seine Psyche einschreiben.

Verfolgt nicht nur von seinen Taten, sondern auch von seinem Unvermögen, alternativ zu handeln, stellt Prices Erzählung eine Beichte dar. Und eine Warnung, denn zum Spielende des ersten DISTRAINT-Teils sitzt Price in seinem Esszimmer am Tisch mit einer anderen Person, die seinem jüngeren Ich frappierend ähnelt – dass hier möglicherweise das Ende des Spiels auch gleichzeitig sein Anfang ist, wird noch thematisiert werden. Price hat zuvor das Grab der verstorbenen Mrs. Goodwin besucht und aus Reue bei *McDade, Bruton & Moore* kündigen wollen. Aufgrund seiner ›guten‹ Arbeit wird er jedoch zum Firmenpartner ernannt, was er nicht ablehnt. Durch den finanziellen Aufstieg lebt er jedoch über seine Möglichkeiten hinaus, eine Alkoholsucht wird angedeutet, er verliert seinen Job. Der junge Mann, der Price in dieser Situation aufsucht, hat nun dessen vormalige Aufgabe übernommen: Er soll

Elemente im Vergleich zur Narration in den Hintergrund und dienen vor allem dazu, bisher unzugängliche Bereiche der Spielwelt freizuschalten.

die Wohnung pfänden. Scheinbar wird auch er alle Ratschläge und Warnzeichen missachten und nicht, wie Price es ihm durch seine Schilderungen nahelegt, frühzeitig einen alternativen Beruf suchen – seine verabschiedenden Worte sind: »I give my career a second thought for sure… but you have to move out at the end of the month.« Allein zurückgelassen, schreibt Price einen Abschiedsbrief und steckt sich eine Schrotflinte in den Mund. Das Spiel blendet zu dem jungen Mann, der gerade auf den Aufzug im Flur vor Prices Wohnung wartet, das Bild wird schwarz, der Knall der Schrotflinte ist zu hören.

Erscheint die Narration von DISTRAINT 1 zunächst linear, wird dieser Eindruck von Beginn an durch zahlreiche Details in Frage gestellt. In seinem Abschiedsbrief schreibt Price »What goes around comes around«, was nicht nur davon zeugt, dass er von seinen Taten eingeholt wird, sondern auch eine Kreisbewegung impliziert. Tatsächlich findet Price zu Spielbeginn, nach seinem ersten Treffen mit Mrs. Goodwin, eine Leiche im Flur des Hauses, mit zerschossenem Kopf und einem identischen Abschiedsbrief. Früh im Spiel wird hier klar, dass wir uns nicht in einer ›realen‹ Welt befinden, in der Zeit und Raum (chrono-)logisch funktionieren, sondern vielmehr in einer fantasierten Gedankenwelt, erwachsen aus Traum und Trauma.

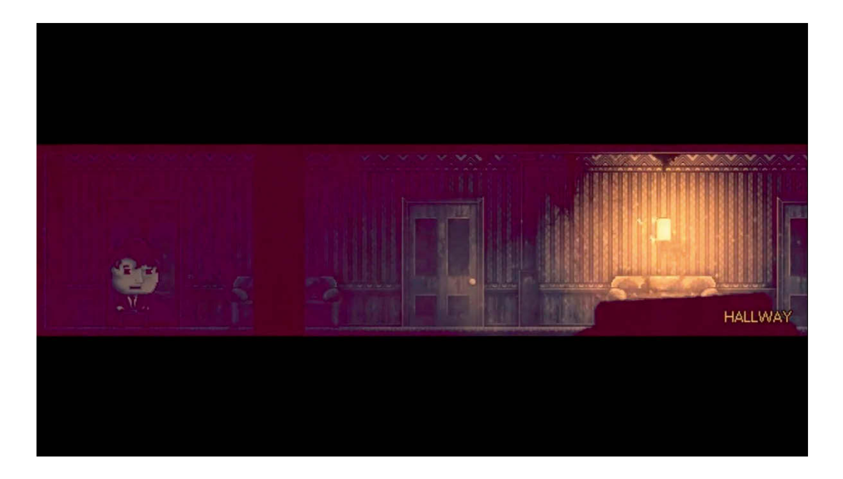
Erzählt wird, in Bezug auf Fromm (1951, S. 25), eine latente Geschichte: »Was als kausale Abfolge äußerer Ereignisse erscheint, steht stellvertretend für Ereignisse, die aufgrund ihrer Assoziation mit inneren Erlebnissen miteinander zusammenhängen.«

Zwar *erwacht* Price mehrmals (sein Wecker klingelt und er liegt im Bett in seinem Apartment), doch sind Wach- und Traumphasen weder narrativ noch auf der Bildebene getrennt und gehen ineinander über. Im Erinnerungs-Raum der Spielwelt ist der Traum hier nicht mehr als der Verdrängungsversuch von Prices Bewusstsein, das sich selbst suggeriert: ›Ich kann das nicht getan haben, ich habe das nur geträumt.‹ Das *Wachsein* wiederum ist nur eine andere Zustandsform der inneren Informationsprozessierung, in der das Geschehene symbolhaft verschleiert wird, um Prices moralischem Zensor (siehe Kapitel 2.1, Teil III) zu entgehen. Und so wird sich der vermeintliche Suizid schließlich in DISTRAINT 2 als ein gerade noch ins Leere verlagerter Schuss herausstellen – und die Erlebnisse von Price im ersten Teil als reine Kopfgeburten. Gefesselt an seine Vergangenheit, durchleben wir mit Price im Freudschen Sinne bereits Geschehenes als aktuelle Aufgabe und werden mit Affekten konfrontiert, die eine Rückbindung an ein traumatisches Erlebnis implizieren.

1.2 Symbol-Welt

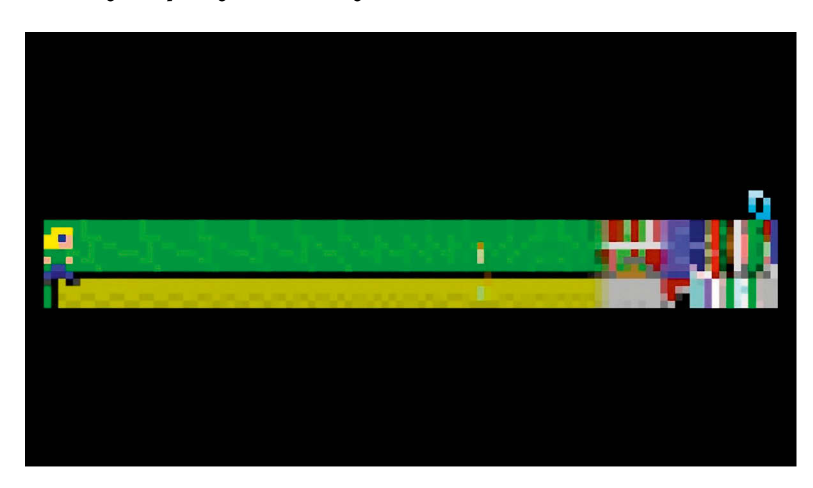
Grafisch weisen beide DISTRAINT-Titel einige Besonderheiten auf. Der Bildschirm wird nur zu einem Drittel gefüllt, zwei schwarze Balken begrenzen den Bildausschnitt oben und unten. So entsteht der Eindruck eines Schlauchs, durch den man sich bewegt, und der gleichzeitig einengt. Visuell an Rohrers von Metaphern durchzogenes Autorenspiel PASSAGE erinnernd (Abbildung 32 und Abbildung 33), weisen DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 vor allem Symbole auf, deren Bedeutung sich im Spielverlauf in der Regel eindeutig entschlüsseln lassen. Schon bei *Price* handelt es sich um einen sprechenden Namen: Er steht für eine Betonung des Kapitals und ökonomischer Zwänge, deutet darüber hinaus das Schicksal des Protagonisten an – alles hat seinen Preis.

Abbildung 32: Spielbeginn von Distraint.



Freud zufolge (vgl. Freud 1920) konservieren Erinnerungsbilder bzw. Erinnerungsobjekte Ungesagtes. Diese Konservierung kann nur bestehen bleiben, solange die mit ihnen verbundenen Erlebnisspuren vergessen sind. Sobald sie bewusst gemacht werden, wird die Diskontinuität von Gedächtnis und Erinnerung deutlich. In DISTRAINT 1 findet Price bei einer weiteren Leiche eine Notiz mit den Worten »There's an elephant in the room« – was wortwörtlich zu verstehen ist, denn plötzlich wird er von einem blutig entstellten Elefan-


Abbildung 33: Spielbeginn von Passage.



ten verfolgt. Der *Elefant im Raum* wird grafisch dargestellt als manifestiertes schlechtes Gewissen (Abbildung 34), dem Price zu entkommen versucht. Ein intrusives Erinnerungsbild (Fischer & Riedesser 2009), das ihn verfolgt, und vor dem die Spielenden in den wenigen Spielpassagen, in denen ein Bildschirmtod möglich ist, fliehen müssen. Der Elefant ist, neben anderen, in den DISTRAINT-Spielen ein zufälliges Symbol, das mit Prices Biografie verknüpft ist und dessen persönliche Bedeutung sich erst mit zunehmendem Spielfortschritt offenbart.[5]

Price gelingt es, den Elefanten als Repräsentanten eines verdrängten Kindheitserlebnisses zu entlarven: Er wartete als Kleinkind zuhause auf seine Eltern, an ihrer Stelle klingelte ein Polizist und teilte ihm mit, dass seine Eltern bei einem Autounfall ums Leben gekommen sind. Aus dem Wrack

5 So erklärt sich das ständige Verlangen nach einem guten Kaffee, das sogar als Grundlage für den Aufbau einiger Rätsel dient, und zunächst wie eine humorvolle Anspielung auf die Serie TWIN PEAKS (Lynch 1990-1991, 2017) wirkt (»Damn good coffee!«), schließlich darüber, dass Prices Eltern ein Café besaßen, das sie aus finanziellen Gründen schließen mussten. Eine Begründung für Prices Bedürfnis, sich finanziell abzusichern und dem Einkommen einen hohen Stellenwert in seinem Leben zu geben; und so wird die einfache Kaffeemaschine nach der zweiten Wohnungs-Pfändung durch ein Deluxe-Modell ersetzt.

hatte der Polizist einen Stofftierelefanten gerettet, den er Price übergab. (Abbildung 35)

Abbildung 34: »There's an elephant in the room.«



Abbildung 35: Der eigentliche Elefant im Raum.



Die neben dem Protagonisten vorkommenden Figuren sind oft keine zufälligen, sondern eindeutige Symbole, stehen für sich selbst und benennen auf der Textebene konkret ihre Funktion. Gleich zu Beginn von DISTRAINT 2 trifft man auf einen alten, weißbärtigen Mann mit großem Rucksack, der sich als *Reason* vorstellt (»I'll be your guide, if only you let me.«) und eben die Vernunft verkörpert. Er erklärt Price, er sei an diesem besonderen Ort, um sich selbst zu vergeben und schickt ihn auf die Suche nach *Hope*: »It's the only way for you to heal.«

Unterwegs in der Spielwelt begegnet man Figuren wie *Loss* und *Inspiration*, die ebenso auf sich selbst verweisen. Andere Figuren tragen zwar keine sprechenden Namen, sind aber auch mit einer finiten Bedeutung belegt. Mrs. Goodwin steht so für Prices Vermögen, sich selbst zu vergeben, ein Jugendfreund namens Charlie für Mut – einer der wenigen Fälle, wo die Zuschreibung bis kurz vor dem Spielende nicht offensichtlich ist. Ansonsten sind die Symbole in der Regel konventionalisierte Stilmittel des Horror-Genres, wie eine Waschmaschine, die plötzlich anfängt zu schleudern oder Blut, das aus einem Fahrstuhl läuft. Letzteres Symbol referiert auf den Film THE SHINING von Stanley Kubrick (1980) – nicht das einzige filmische Zitat, das sich bei Makkonen finden lässt.

1.3 Lynch-Welt

Jesse Makkonen nennt als Inspiration für seine Spiele – neben der SILENT-HILL-Serie (1999-2012) und eben THE SHINING – vor allem die Filme von David Lynch (vgl. Spies 2019), zu denen sich zahlreiche Parallelen erkennen lassen, die meisten wohl zu David Lynchs LOST HIGHWAY (1997).[6] Auch hier

6 LOST HIGHWAY beginnt mit einer Nachricht, die der Protagonist Fred über seine Sprechanlage erhält: »Dick Laurent is dead«. Fred, verunsichert und eifersüchtig, verdächtigt seine Frau Renee, ihn zu betrügen. Wiederholt erhalten sie Videobänder mit Aufnahmen ihres Hauses und Wohnraumes (Metaphorisch ist hier das Ich nicht mehr *Herr im eigenen Hause*, siehe Freud). Auf dem dritten Videoband ist Pete zu sehen, wie er im gemeinsamen Schlafzimmer blutverschmiert über Renees zerstückelter Leiche kniet. Er wird ins Gefängnis gebracht und zum Tode verurteilt, kann sich aber nicht an die Tat erinnern. In seiner Zelle leidet er unter Wahn und Kopfschmerzen. Nach einer qualvollen Nacht finden die Wärter plötzlich den jüngeren Pete in der Zelle vor, der lediglich wegen Autodiebstahls verurteilt wurde und daraufhin entlassen wird. Pete ist in die mafiösen Machenschaften von Mr. Eddy verwickelt, dessen Frau Alice Renee verblüffend ähnelt. Pete fängt eine Affäre mit Alice an, sie bringt ihn dazu, einen Mord zu begehen. Der Film endet bei einer Holzhütte in der Wüste, wo Fred, nachdem Pete

gibt es ein »Rückwärtserzählen« (Seeßlen 2003), wobei »[...] etwas mit der Erzählzeit nicht stimmt, [...] die Erzählung nicht wie gewohnt und daher ›lesbar‹ in der Zeit steht.« (Ebd.; Hervorhebungen im Original)

In Lynchs Erzählungen ist die Person selbst negiert, die postmoderne Heldenreise führt uns nicht von einem geografischen Ort zum anderen, »[...] vielleicht vom Ort eines Problems zum Ort seiner Lösung, sondern vielmehr [überschreiten wir] durch sie eine Grenze, die wir uns ohne [Lynchs Filme] nicht zu überschreiten gewagt hätten.« (Seeßlen 2003, S. 228)

Auch DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 weisen keine geografische und nur ansatzweise eine chronologische Ordnung auf: Gebäude verändern ihre Position, Objekte befinden sich mehrfach an verschiedenen Orten. Sonst aber folgen die Spiele einer modernen, psychologischen Entwicklung eines Helden, der von der Welt lernen kann: »Am [Ende] können wir ihn verlassen, weil wir das Gefühl haben, alles über ihn zu wissen oder durch den Verlauf der Handlung gerade auf seinen Wissensstand gelangt zu sein.« (Ebd., S. 228) Makkonens Spiele sind also in sich geschlossen und erklären sich aus sich heraus, wohingegen Lynchs offene Filme Interpretationsspielraum lassen und so den Zuschauer:innen die Verantwortung übertragen, Lösungen und Erklärungen eigenständig zu finden.

Fred, der Protagonist aus LOST HIGHWAY, reiht sich nach Georg Seeßlen motivisch in die Reihe nicht zu Ende geborener junger Männer in Lynchs Filmen ein, die

> [...] auf der Suche nach Erklärungen für ihren Schmerz, für ihre Fremdheit, für ihre sonderbare Starrheit sind. Ihre Suche führt sie an den möglichen (sozialen) Ursachen vorbei, noch tiefer hinab in etwas, das noch unter dem Privaten liegt, genauso schrecklich und grenzenlos wie die Wirklichkeit. Dorthin, wo keine Beziehung und Erscheinung stabil ist. Die Hölle möglicherweise. (Ebd., S. 12)

---

mit Alice im Scheinwerferlicht eines gestohlenen Wagens schläft, unvermittelt wiedererscheint. Pete verschwindet gleich-zeitig und Fred ermordet Mr. Eddy, der scheinbar auch Dick Laurent ist; er überliefert sich selbst durch seine eigene Sprechanlage die Nachricht vom Tode Laurents und flieht mit dem Wagen vor der Polizei über den nächtlichen Highway. Sein Kopf verzerrt sich stark, er schreit und es bleibt die leere Straße zurück, die auch im Vorspann des Films zu sehen war.

Beinhaltet diese Beschreibung metaphysische Verweise und religiöse Bezüge,[7] lässt sich mit ihr ebenso der menschliche Verstand beschreiben, das Unbewusste, das sich sowohl in den Film- als auch in den Spielbildern manifestiert. Die Verfolgungsjagd durch den entstellten Elefanten in DISTRAINT 1 führt vorbei an mit Brettern verschlossenen Türen und der mehrfach erscheinenden geisterhaften Gestalt von Mrs. Goodwin, hinter der auf Schildern Dollarzeichen sowie die Worte *pride*, *arrogance* und *guilt* erscheinen. Auch Price als ein nicht zu Ende geborener junger Mann meint, dass Gier, Geltungssucht und schlicht Notwendigkeit sein Verhalten antreiben.

Bricht Lynch »[…] radikal mit der narrativen Konvention, die Einheit der Figuren zu wahren, eine auf Kausalität und Finalität basierende Geschichte zu erzählen und als Kontinuum zu gestalten« (Schößler 2007, S. 143), findet Makkonen zu einem konventionellen Ende. Auf Prices Heldenreise gibt es immer wieder Hinweise auf tieferliegende Gründe für sein Verhalten, die er zunächst nicht zu deuten vermag. Es wird sich herausstellen, dass eine Traumatisierung aus seiner Vergangenheit als *Embodied Memory* determinierend auf seine jetzigen Handlungen einwirkt – seine eigentlich toten Eltern servieren Price schließlich den Elefanten als widerwärtig erscheinende Mahlzeit und liefern einen ersten Deutungsansatz für dessen Auftauchen: »Can't you see, son… this is not the work for you. But you already know this, don't you? We thought to make sure you would understand. By… feeding you the guilt … your elephant.«[8]

7 Nicht grundlos, in LOST HIGHWAY kulminiert beides in der Figur des *Mystery Man*, die an Mephisto erinnert. (Vgl. Blanchet 1997)

8 Es zeigt sich eine weitere Gemeinsamkeit mit dem Oeuvre Lynchs – neben der Musik, die nicht selten an Angelo Badalementi erinnert (Lynchs Stammkomponist), und der Klangkulisse aus disharmonischen, verzerrten, unbestimmten Klängen und Geräuschen als autonomes Element der Darstellung: die Verknüpfung plötzlicher, extremer Gewalt mit humoresken Elementen. Makkonen gibt an, rückblickend einzelne Momente der Gewalt und Brutalität jetzt anders zu gestalten: »[…] Even in the first DISTRAINT game, there were a few ›scary moments‹ that could've been designed more originally.« (nach Spies 2019) Aber die Verknüpfung mit Humor hält er für essenziell: »It's not effective like that unless it's done in a humorous way. But yes, I do enjoy good gore when it's made and used right. It can make things really tense.« (Ebd.) Als Price Mrs. Goodwin besucht, die nach einem Schlaganfall in einem Heim für betreutes Wohnen lebt, findet er den Hausmeister in einem Kellerraum dabei vor, wie er die Leiche einer im Heim verstorbenen Person zerhäckselt: »It's cheaper that way.« Trotz seines aufkommenden Ekels nimmt Price ein Stück Fleisch, das er dem Koch gibt, der es dankbar annimmt: »Finally these people will get the food they deserve.« In Prices *Mindscape*

Bilden sich Lynchs neurotische Systeme überwiegend aus Metaphern, basieren Makkonens Trauma-Welten also vor allem auf Symbolen und sind so dechiffrierbar. Wenn bei Lynch Deformiertes schön ist und Schönes deformiert (vgl. Seeßlen 2003, S. 240), ist in den DISTRAINT-Spielen beides weniger widersprüchlich dargestellt. Gut und Böse sind klar getrennt und grafisch konventionalisiert gekennzeichnet, wenn auch Price seine Ängste schließlich als wichtigen Teil seiner Persönlichkeit begreift und aufhört, sie zu antagonisieren.

Auch auf narrativer Ebene lösen sich bei Makkonen vermeintliche Widersprüche nach und nach auf. David Lynchs Fahrt über den Lost Highway ergibt hingegen das eigentümliche Muster eines Möbiusbandes, bei dem, ist die Schleife einmal geschlossen, nicht mehr unterschieden werden kann, auf welcher der beiden Seiten wir uns befinden, da die Möbius-Ebene letztendlich nur eine Seite kennt.[9] Diese Eigenschaft zeigt die Besonderheit der Filme Lynchs:

---

verkörpert der Koch nicht einfach einen Sadisten, zuvor hat er sich darüber beklagt, dass die finanziellen Mittel fehlen, um etwas anderes als Kartoffeln zu kochen. Er fügt sich damit ein in ein ökonomisches Geflecht aus gesellschaftlichem Zwang, finanzieller Not und einem sozialen Verhalten, das schließlich auf die Menschen zurückfällt: Sie verzehren sich selbst und bekommen damit, was sie verdienen. An anderer Stelle hat Price ein Regal untersucht, voller »books about money.« Bei den Pfändungen betrachtet er das Geld, das die Firma den Wohnungseigentümer:innen gibt, als eine faire Kompensation. Mrs. Goodwin (die man in einer kurzen Sequenz im Rollstuhl sitzend verkörpert) möchte ihren Hasen nach ihrem Tod versorgt wissen, weswegen sie einen Notar besucht, der 500 Dollar für die Sitzung nimmt. In der Trauma-Welt von DISTRAINT ist Geld omnipräsent und erscheint mehrfach als konventionalisiertes Symbol (die Firmenbosse sind umringt von Geldsäcken mit Dollarzeichen), es prägt nicht nur Price als Individuum, sondern ebenso die Strukturen der Gesellschaft, in der er lebt. Es zeigen sich Parallelen zu einem anderen Film von Stanley Kubrick: EYES WIDE SHUT (1999). In diesem versucht ein noch nicht zu Ende geborener Mann namens Bill (auch hier ein sprechender Name!) sich von seiner Schuld freizukaufen, ist aber nur den Machthabern einer Gesellschaft ausgesetzt, die ihr Reichtum begünstigt. Was Seeßlen über Lynchs Filme sagt, trifft auch auf Makkonens Spielreihe zu: »Die verzweifelte Suche seiner Helden nach einer materiellen Wirklichkeit unter der Unwirklichkeit des Normalen trifft auf eine […] gewaltige Maschine, die kapitalistische Industriegesellschaft, die nicht weiß, was sie produziert.« (Seeßlen 2003, S. 241)

9 Fred schickt durch seine Sprechanlage eine Botschaft, die er dann selbst empfängt: »Der Raum dieser Erzählung ist gekrümmt oder besser der Streifen, auf dem wir uns durch den Film bewegen, wurde unter unseren Augen um seine Längsachse verdreht, bevor die beiden Enden am Punkt des obigen Satzes verschmelzen.« (Blanchet 1997)

> Von David Lynchs Filmen meint man zu wissen, daß sie uns zeigen, was die Oberfläche alltäglicher Selbstrepräsentation normalerweise verbirgt: Einblicke in die Abgründe der Seele. Das mag stimmen. Was aber mit Sicherheit nicht stimmt, ist, daß man in diesen Abgründen die Wahrheit der solchermaßen durchschauten Oberflächen (seien es die eines Individuums oder einer Sozietät) erblickt. Nicht so ist es, daß Lynch den trügerischen Schein dieser Oberflächen mit Blick auf die Schattenseiten denunziert, vielmehr läßt er beide als scheinhafte hervortreten. Das Ganze der Wahrheit liegt nicht in der Tiefe, es zeigt sich im permanenten Wechsel zwischen Oberfläche und Tiefe, wobei letztere ihren Erklärungsanspruch verliert und auf diese Weise ebenfalls zur Oberfläche wird. (Öhner 1997, S. 15)

Auch den ersten Teil von DISTRAINT kann man narrativ zunächst als Möbiusband lesen, das sich durch das von Schuldgefühlen geplagte Unterbewusstsein von Price windet, wenn man davon ausgeht, dass er seine Geschichte erzählt und ihr gleichzeitig als junger Mann zuhört. Doch DISTRAINT 2 weist darauf hin, dass eher eine lineare Progression angestrebt wird, die im ersten Teil noch in einem (Teufels-)Kreis verharrt, aus der dann aber im zweiten Teil ausgebrochen werden kann. Wo es bei Lynch keine Oberfläche gibt, finden wir bei Makkonen reine Oberfläche vor. Seine Spiele übernehmen weitestgehend eine kanonisierte Darstellungsweise von Erinnerung, Verdrängung und Trauma, wohingegen Lynchs LOST HIGHWAY, wie viele seiner anderen Filme, reflexive Aussagen über Filmbilder als Form trifft, die sich selbst in Schleifen reproduzieren. (Vgl. Seeßlen 2003; Schößler 2007) Durch das Aufbrechen tradierter filmischer Muster und dem Spiel mit Genrekonventionen[10] wird bei Lynch ein repetitives *acting out* (siehe Kapitel 1.2, Teil III) zwar vermieden, als Trauma-Erzählung gibt es jedoch für das Subjekt kein Entkommen – auf seinem Weg nach Innen findet es immer nur sich selbst und wird auf sich selbst zurückgeworfen.

Einer »inversiven Dramaturgie« (Seeßlen 2003, S. 227) folgend ist es ist dazu verdammt, für immer traumatisiert zu bleiben:

> Wir erhalten nicht die Geschichte des Menschen, der aus sich selbst heraus gelangt, der sich aus ursprünglichen symbiotischen Beziehungen zum autonomen, wenn man so will zum siegreichen Individuum entwickelt, sondern

10 So entspricht der erste Filmteil von LOST HIGHWAY eher einem introvertierten Kammerspiel, im zweiten Teil befinden wir uns in der extrovertierten fiktionalen Welt des *film noir*. (Vgl. Blanchet 1997)

> im Gegenteil die Geschichte eines Menschen, der immer tiefer in sich selbst oder in seine symbiotischen Beziehungen gelangt. (Seeßlen 2003, S. 227)

In den DISTRAINT-Teilen gelingt dem Subjekt allerdings ein Ausbruch, ein *working through*, sein Weg führt über das Innen nach Außen und verspricht eine Überwindung des Traumas und Heilung.[11]

1.4 Trauma-Welt

In beiden DISTRAINT-Teilen befinden wir uns nicht in einer Welt, die einer Binarität von Traum und Realität unterliegt, vielmehr komplett in einer *Kopfwelt*, einer rein mentalen Dimension mit mehreren (Bewusstseins-)Ebenen, geboren aus dem Konfliktkomplex Trauma. LOST HIGHWAY lässt sich deuten als der Versuch eines zum Tode Verurteilten, sich in den Sekunden vor der Vollstreckung des Urteils in eine Parallelwelt zu flüchten, in die immer wieder die Schrecken der realen Geschehnisse eindringen, das schuldhafte Gewissen und das Entsetzen über die eigenen Taten.[12] Ein neurotisches System, »[…] in sich dynamisch, es produziert Gewalt und Schmerzen.« (Seeßlen 2003, S. 9) Dieses System ist kein Ort, sondern ein Zustand (ebd., S. 233) und somit ist der Raum als »Seelenlandschaft« (Schößler 2007, S. 145) den konventionalisierten filmischen Topografien enthoben.

Auch Price kann und will sich zunächst nicht an die wahren Hintergründe, die sein Verhalten beeinflussen, erinnern. Die von seinem Verstand gebildete *relational reality* (vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) ist Austragungsplatz des Kampfes einer suizidalen Person zwischen Stolz (›Ich musste so handeln‹) und Gedächtnis (›Ich wollte so handeln‹), der in der Konfrontation mit dem Trauma mündet (›Ich konnte nicht anders handeln‹) – ein traumatischer Prozess der Abwehr und des Zulassens von Erinnerung.

Das neurotische System gründet sich deswegen auf dem Versuch einer stringenten narrativen Erzählung, die immer wieder durchbrochen wird von Symbolen des Schmerzes und von Gewalt, mehr Zustand als Ort; es zeigt Trauma »[…] gebunden an seine oszillierende Bewegung zwischen Erinnern und Vergessen, Gegenwart und Vergangenheit.« (Stief & Matt 2007, S. 22)

---

11 Tatsächlich lautet der Titel von Makkonens nächstem Spiel, das sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt in Planung befindet, HEAL.

12 Dafür spricht, dass sowohl in der Zelle als auch bei seiner Flucht vor der Polizei Freds Kopf unter dem Einfluss von Elektrizität zu implodieren scheint, was eine Exekution auf dem elektrischen Stuhl impliziert.

Im Finale von DISTRAINT 2 erkennt Price das Trauma, das hinter seinen Handlungen steht, ausgelöst durch den frühen und überraschenden Verlust seiner Eltern.[13] Das Trauma ist personal externalisiert als schwarze, schattenartige Gestalt mit rotem Auge,[14] der sich Price wie einem Endgegner stellt und die er mit der Hilfe all seiner Charaktereigenschaften und -facetten, aber auch durch die Unterstützung durch seinen Jugendfreund Charlie und die Aussicht auf eine romantische Beziehung, letztendlich überwinden kann. (Abbildung 36) Dabei stellt sich heraus, dass Price selbst die Hoffnung ist, die er verzweifelt gesucht hat. Sein Versuch, die für ihn zunächst unverständliche und existenzbedrohende Kindheitserfahrung zu begreifen und in seine Biografie zu integrieren, gelingt als individueller, aber auch sozialer Vorgang.

Das Finale von DISTRAINT 2 kulminiert in einer Endsequenz mit *Happy End*: Price hält sich selbst davon ab, sich zu erschießen (der Avatar vereint sich mit dem in seiner Wohnung knienden Price, der sich die Schrotflinte in den Mund hält). Trotzdem wird ein Schuss abgefeuert, der die Aufmerksamkeit einer Nachbarin erregt. So klingelt Jen an der Tür, die bereits bei der Konfrontation mit dem Trauma die Liebe repräsentierte (alle Frauen im Spiel stehen als Symbol für etwas und sind somit keine eigentlichen Charaktere). Als *Deus ex Machina* fungierend, reißt sie Price aus seiner Schwermut und lädt ihn ein, mit ihr in ein Café zu gehen. Price beschließt, sie zu begleiten, wir erfahren schließlich seinen Vornamen: *Casey* – und somit schießt das Spiel den ›Fall Trauma‹ ab, *case closed*. Was ungelöst und unangesprochen bleibt, ist die kollektive, psychosoziale Dimension des Traumas – die Strukturen des monetären kapitalistischen Systems, in dem die Gesellschaft, die in den Spielen gezeigt wurde, verwurzelt scheint und der auch Price wohl nicht entkommen kann. Die traumatische Erfahrung wird als individuell dargestellt und zudem als ereignisbezogen: Es wirkt, als ob die Auseinandersetzung mit einem punktuellen Kindheitserlebnis eine vollständige Genesung verspricht. Die in

---

13 Zuvor zeigte eine Spielsequenz Price in einer Therapiesituation, in der er aber die Diagnose des Therapeuten (»Mr. Price, I believe you could be suffering from trauma. It sounds like your still in denial. Instead of processing your loss, you shut it away. Maybe in the silence, it's trauma molding your every decision?«) noch nicht annehmen konnte.

14 Die Trauma-Gestalt ähnelt einer Mischung aus dem Lebewesen Armus der Folge *Skin of Evil* der Science-Fiction-Serie STAR TREK: THE NEXT GENERATION (1987-1994; Staffel 1, Folge 22) und dem Auge Saurons aus J. R. R. Tolkien's *Mittelerde*-Beschreibungen (bspw. *Herr der Ringe*, 1954). Sowohl Armus als auch Sauron werden durch Angst und Furcht stärker, Makkonens Trauma-Verkörperung reiht sich also in ein popkulturell tradiertes Repräsentations-Schema ein.

Abbildung 36: Das Finale von DISTRAINT 2. Im Bild (v.l.n.r.): Reason, Hope (der Protagonist Price), Love, Ambition, Agony (die Schattengestalt auf dem Monitor), Courage, Trauma und Forgiveness.



dieser Hinsicht simplifizierte Abbildung des Phänomens Trauma verleugnet so dessen chronische Komponente und wird reduziert auf die Auseinandersetzung eines (*weißen*) Mannes mit seiner eigenen Biografie.

Dass diese Auseinandersetzung egozentrisch ist, zeigt nicht nur die funktionelle Sicht auf die Frau als Retterin des Mannes, bei der sie nicht als eigenständige Persönlichkeit betrachtet wird. Schon als Price Mrs. Goodwin besucht, um für seine Taten um Vergebung zu bitten, ist dies vor allem eine Beichte mit dem Ziel, das eigene Gewissen zu entlasten; er bietet zwar letztendlich der alten Dame an, bei ihm wohnen zu können, insistiert aber nicht gerade darauf und sie bleibt somit im Heim. Nach ihrem Tod will Price ihr Grab besuchen. Der Friedhof ist jedoch geschlossen, er erwischt eine Frau dabei, wie sie versucht, sich mit einem Brecheisen Zugang zu verschaffen, sie will ihren verstorbenen Mann besuchen. Nicht nur überredet er sie, ihm das Brecheisen zu geben, er verrät sie sogar an einen Leichenbestatter, um von sich selbst abzulenken. Das Spiel sieht hier keine Möglichkeit der Kooperation vor.

Wo der Entzug der Wahl bspw. beim Finale von THE LAST OF US (Naughty Dog 2013) eine bewusste Design-Entscheidung ist, die betont,

dass wir einen Charakter spielen, der aus seiner Perspektive folgerichtig handelt,[15] wirkt das Ausblenden von Handlungsalternativen bei DISTRAINT in den beschriebenen Fällen, als hätte Makkonen die dadurch zum Vorschein tretende Problematik ausgeblendet.[16] Wenn also Makkonen nur eine sehr eingeschränkte Perspektive auf Trauma zeigt, scheint das eher eine nachlässige Auslassung, als eine beabsichtigte Fokussierung zu sein. Es gelingt ihm zwar insgesamt eine weitestgehend komplexe Annäherung an Trauma, seine DISTRAINT-Spiele bleiben aber in vielen Hinsichten klassischen medialen Genre-Mustern verhaftet, ohne sich ihrer Selbstreferentialität bewusst zu werden. So sind sie, auch im direkten Vergleich mit Lynchs LOST HIGHWAY, eben reine Oberfläche.

2. Hellblade: Senua's Sacrifice

»The hardest battles are fought in the mind.«
– Dillion, Hellblade: Senua's Sacrifice

In vielerlei Hinsicht bewegt sich HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (von nun an als HELLBLADE bezeichnet) auf einem schmalen Grat zwischen zwei Welten. 2017 unabhängig entwickelt und publiziert von *Ninja Theory*, einem etablierten britischen Entwicklerstudio, platziert sich das Computerspiel spielerisch und produktionstechnisch zwischen hoch budgetierten AAA-Titeln großer Studios und *Independent*-Titeln kleiner Entwicklerteams. Tameem Anto-

15 Der Protagonist Joel hat im Laufe des Spiels väterliche Gefühle für ein junges Mädchen namens Ellie entwickelt, die in einer post-apokalyptischen Zukunftswelt als Einzige immun gegen aggressive Pilzsporen ist, die große Teile der Menschheit in zombieähnliche Mutanten verwandelt haben. Im Finale will eine Gruppierung namens Firefly die infizierten Regionen von Ellies Hirn entfernen, was sie nicht überleben würde. Die Spielenden müssen nun aktiv die Chirurg:innen im OP-Saal erschießen und mit Ellie fliehen, ansonsten wird die Spielhandlung nicht fortgesetzt. Dass den Spieler:innnen hier kein Entscheidungsraum gelassen wird, verdeutlicht, dass wir Joel spielen, der ›unabhänig‹ eine Entscheidung getroffen hat.

16 Denn andere Aspekte werden hingegen überdeutlich erläutert; beispielweise ist den Spielenden durchaus bewusst, dass Prices tote Eltern nicht wirklich an seinem Tisch sitzen können, trotzdem erklärt ein Dialog noch zusätzlich die Situation: »This… is… not… really… happening… You are nothing but my subconscious mind…«//»That is correct son, we are part of you.«

niades, Mitbegründer von *Ninja Theory* und Creative Director von HELLBLADE, prägte hierfür den Begriff *Independent AAA game*, den er wie folgt definiert:

> What is the Independent AAA game? It is about creating, funding and owning IP [Independent Proposition, Anm. des Autors] of AAA quality but with the more focused game design, lower price point and open development process that defines indie games. It's about taking creative risks and making spectacular, exciting and unique game experiences that can compete with AAA and engages fans directly. (Antoniades 2014)

Vor allem auch die ›Demokratisierung‹ von Tools wie Grafik-Engines[17] und 3D-Applikationen, eingeleitet durch deren zunehmend kostenfreie Bereitstellung, erlaubt relativ kleinen Produktionen anspruchsvolle grafische Darstellungen, die eine größere Zielgruppe zugänglich machen. (Pluralsight 2015)[18] Basiert HELLBLADE oberflächlich betrachtet auf tradierten *Action-Adventure*-Mechaniken, besteht die von Antoniades angesprochene Besonderheit der Spielerfahrung in der Einflechtung der Lebenswirklichkeit von Menschen mit Psychosen, die auf ein breites Publikum treffen soll. Da Senua als Charakter im Mittelpunkt der Spielerfahrung steht, wurde ein großer technischer Aufwand betrieben, um ihre Emotionen, Reaktionen und Gedankengänge detailliert einzufangen und so zu transportieren, dass sie durch die Spielenden auswertbar sind. Mit dem zum Zeitpunkt der Produktion von HELLBLADE neu entwickelten *Realtime-Motion-Capturing*[19] wurden die Gesichtsausdrücke und Bewegungen der Senua-Darstellerin Melina Juergens eingefangen. Doch auch die Tonaufnahmen waren im Vergleich zu anderen Computerspiel-Produktionen ungewöhnlich aufwändig, eine Spielkomponente, die sonst oft vernachlässigt wird. (Farkaš 2018)

Es ist gerade bei Computerspielen, die psychische Erkrankungen abbilden, wichtig zu untersuchen, auf welche Art die Entwickler:innen den Spielenden bestimmte Inhalte vermitteln. Nach Goffman (1986) lässt sich die Bedeutungsverschiebung innerhalb eines festgelegten *frame*s (Rahmens) als *key*-

17 HELLBLADE nutzt die *Unreal Engine* 4, die in zahlreichen weiteren Spielen unterschiedlicher Entwickler Verwendung findet.

18 Im Falle von HELLBLADE ging dieses Konzept auf: Innerhalb von vier Monaten verkaufte sich das Spiel 500.000-mal, bereits 2018 wurde die Ein-Millionen-Marke überschritten. (Jones 2018)

19 Eine auf *Motion-Capturing* basierende Technologie, die Mimik, Gestik und Bewegungen der Schauspieler:innen in Echtzeit direkt in der Engine rendert.

ing bezeichnen. Der ludische *frame* von Computerspielen scheint in der Regel intrinsisch trivialisierende Eigenschaften aufzuweisen. (Chapman & Linderoth 2015) Gerade kommerzielle Titel reproduzieren zudem stereotypisierende und stigmatisierende Darstellungsweisen, die auch bei Filmen zu finden sind. Shapiro & Rotter (2016) und Fordham & Ball (2019) sprechen hierbei in Bezug auf Goffman von einem d*ownkeying*, dem Entfernen zusätzlicher Ebenen zugunsten eines traditionellen Verständnisses einer gegebenen Situation:

> Commercial games, typically focused on violence or horror, tend to depict those with mental health issues as antagonists. There is usually little exploration or explanation as to their situation, relying on stereotyped notions of mental health as a generic explanation for dangerous, violent characters within a larger, fantasy narrative.

Insbesondere *Independent Games* und *Serious Games* bemühen sich, dem Akt des Spielens eine weitere Dimension hinzuzufügen und positionieren die Präsentation ihrer Inhalte in einem *frame* des künstlerischen Ausdrucks, der Bildung oder einer Verschreibung zur dokumentarischen Genauigkeit. In der Regel widmen sie diesem *upkeying* (Goffman 1986) der ludischen Elemente die gesamte Darstellung der psychischen Thematik – so trägt DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) sie bereits im Namen. Das für diese Art von Low-Budget-Produktionen beispielhafte minimalistische, grafisch anspruchslose Gameplay und das simple Narrativ (›Du bist eine depressive Person, meistere deinen Alltag!‹) von DEPRESSION QUEST können zwar durchaus zu einem tieferen und ernsthafteren Verständnis der zugrundeliegenden Problematik führen, verschieben aber den Fokus hin zu einer recht nüchternen Vermittlung der Sachinhalte.

Ninja Theory wählte für HELLBLADE auch hier einen Mittelweg und positionierte sich zwischen kommerziellen und *Independent*-Produktionen: Design-Entscheidungen wurden so getroffen, dass der *frame* des Spiels eine grafisch, narrativ und ludisch anspruchsvolle Interpretation von psychotischen Erfahrungen bildet, der durch einen ernsthaften und wirklichkeitsnahen Umgang mit der Thematik ein *upkeying* erfährt.[20] Unabhängig davon stellt die Spielerfahrung, das leicht zugänglich gestaltete Eintauchen in die

---

20 Obwohl die Kritiken zu HELLBLADE überwiegend positiv ausfielen, wurde vereinzelt von (Online-)Fachmagazinen genau dieses *framing* kritisiert, da es zu einem *downkeying*, einer Vernachlässigung der Gameplay-bezogenen Spielerfahrung führe; siehe beispielhaft Helm 2017.

Nordische Mythologie, einen weiteren *frame* dar, den es in Balance zu halten gilt: »The ability to shift between these frames is important in not only keeping the player actively engaged with the larger narrative of Senua's quest to Helheim, but also allows the developers to bring more serious, empathetic moments.« (Fordham & Ball 2019)[21]

Ein *Making-of-Video*, das im Spiel über das Hauptmenü aufgerufen werden kann und auch auf *YouTube* verfügbar ist (Ninja Theory, Tameem Antoniades 2018), macht deutlich, wie wichtig dem Entwicklerteam eine akkurate Repräsentation der durch eine Psychose veränderten Wahrnehmung und Verarbeitung der Realität war, die Betroffene ernst nimmt und möglichst klischeefrei bleibt.[22] Es wurden von Beginn an Wissenschaftler:innen, Fachleute aus der psychologischen Praxis und Personen mit psychotischer Symptomatik in den Entwicklungsprozess mit einbezogen und sie prägten diesen stark.[23] Paul Fletcher, Psychiater am Neurowissenschaftlichen Institut in Cambridge, wurde als Hauptberater von *Ninja Theory* engagiert: »[Q]uickly I realised I was in serious company. We started by discussing the kinds of hallucinations people experience, and within two or three sessions we were into the neuroscience.« (Ings 2017)

Die Analyse von HELLBLADEs Story, Gameplay und Technik soll deswegen mit einem neurowissenschaftlichen Schwerpunkt geschehen, wobei abgeglichen wird, inwieweit *Ninja Theory* ihrem Authentizitäts- und Seriositätsanspruch gerecht werden und es schaffen, die Erfahrungswelt einer psychotischen Persönlichkeit über eine zugängliche Spielerfahrung zu repräsentieren.

21 Die Bedeutsamkeit der beiden *frames* zeigt sich schon in den zu Spielbeginn eingeblendeten *Credits*: Hier werden zuerst Paul Fletcher als *Mental Health Advisor* und Elisabeth Ashman Ro als *Historical Advisor* genannt.

22 Bevor das eigentliche Spiel startet, wird eine Warnung eingeblendet, die Hinweis gibt auf den psychologischen Fokus und die Darstellung von Psychosen, die hinzugezogenen Expert:innen und weiterführende Informationen auf der Homepage des Studios. Schon hierdurch findet also ein *upkeying* des ernsthaften *frames* statt.

23 Ein Produktions-Tagebuch wurde in Form von regelmäßig veröffentlichten Videos geführt; es betont ebenfalls die Wichtigkeit des Austausches mit den Expert:innen-Gruppen. Abrufbar sind die Videos über den *YouTube*-Account von *Ninja Theory*: https://www.youtube.com/user/OfficialNinjaTheory.

Die Ernsthaftigkeit der Bemühungen um eine respektvolle und medizinisch korrekte Repräsentation von Psychosen führte auch zu einer Co-Finanzierung durch die gemeinnützige Treuhand *Wellcome Trust*, die in biomedizinische Forschung investiert und mit 300.000 £ die Entwicklung von HELLBLADE bezuschusste – die höchste Summe, die die Organisation bis dato in ein Computerspiel investiert hatte. (Taylor 2017)

2.1 Traumatische Geschichte

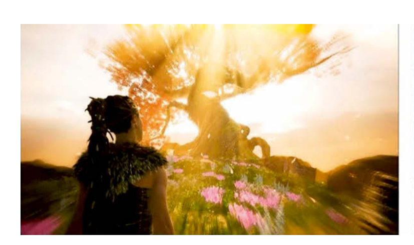
Das Narrativ von HELLBLADE folgt der vor über 1000 Jahren lebenden keltischen Kriegerin Senua,[24] die von ihrer piktischen Heimatinsel aufbricht, um im Totenland der nordischen Wikinger die Seele ihres toten Geliebten, Dillion, aus den Fängen der Todesgöttin Hela zu reißen. Senua hat auditive sowie visuelle Halluzinationen, die Vorgeschichte entfaltet sich nach und nach über Flashbacks, Visionen und Stimmen, die sie hört. Für die Stimmen war bereits Senuas Mutter Galena empfänglich und galt deswegen als ›verflucht‹. Aus Aberglauben ließ Senuas Vater, der Druid Zynbel, sie lebendig verbrennen. Nach dem Tod ihrer Mutter isolierte er Senua von der Dorfgemeinschaft und missbrauchte sie emotional wie körperlich. Er redete ihr ein, dass ihre Halluzinationen der »Fluch der Dunkelheit« seien, der auf ihr lasten würde, was Senua zunehmend verinnerlicht. Nach dem Besuch Dillions, der Häuptlingssohn eines anderen Dorfes ist, entwickelt sich zwischen Senua und ihm eine Freundschaft und schließlich Liebe. Senua verlässt ihren Vater und ihr Dorf und wohnt fortan in Dillions Gemeinschaft, erstmals erfährt sie Verständnis und Zuneigung. Als jedoch eine Seuche ausbricht, fühlt Senua sich aufgrund ihres vermeintlichen Fluches für diese verantwortlich und flieht in die Wildnis. Während ihres selbstauferlegten Exils lernt sie Druth, einen ehemaligen Versklavten kennen, der ihr zum Mentor wird. In Senuas Abwesenheit findet eine Invasion Nordischer Krieger statt, alle Dorfbewohner:innen werden getötet. Die zurückgekehrte Senua findet Dillion grausam hingerichtet vor, als Häuptlingssohn wurde er den Göttern geopfert.

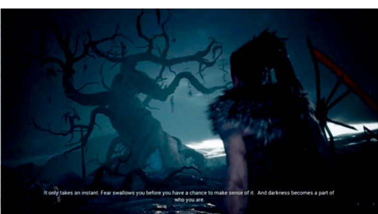
Ungefähr zur Mitte des Spielverlaufs wird Senua mit Hela konfrontiert, die ihr weit überlegen ist und ihr Schwert zerstört. Senua überlebt die Begegnung, in Visionen führen sie Druth und Dillion zu einem großen Baum – der dem Baum ähnelt, an dem Senua das erste Mal mit Dillion sprach (Abbildung 37); dort wird sie nach vier mit ihrer Vergangenheit verknüpften Herausforderungen mit dem Schwert *Gramr* belohnt, der titelgebenden Höllenklinge, die imstande ist, Götter zu vernichten. Sie tritt Hela erneut in ihrer Festung in Helheim gegenüber und führt einen aussichtslosen Kampf mit einer endlosen Welle von Dämonen, die Hela auf sie hetzt. Senua gibt schließlich auf und wird von Hela getötet. In ihren letzten Momenten sieht sie Dillion, der

24 Der Name leitet sich ab von der Fluss- und Quellgöttin Senuna, deren Schrein Anfang der 2000er Jahre in England ausgegraben wurde. (Wagner 2018)

sie daran erinnert, wie wichtig es ist, Verluste zu akzeptieren und loszulassen. Während Helheim verblasst und Senua in einem verfallenen Holzgebilde zu sich kommt, wird sie selbst zu Hela und lässt Dillions Kopf in einen bodenlosen Abgrund gleiten. Sie wendet sich ab und während sie den Ort verlässt, wird der Abspann eingeblendet.

Abbildung 37: Der Baum, an dem Senua Dillion begegnete, in Senuas Erinnerung (links) und gegenwärtigem Erleben (rechts).





HELLBLADEs Narrativ, obwohl weitgehend von Senuas psychotischer Suche nach Dillion geprägt, enthält eine größere Erzählung, die auf Nordischer Mythologie beruht; sie kann durch in der Landschaft verteilte Runensteine[25] freigeschaltet werden und wird mit der Stimme von Druth berichtet. Auch diese Erzählung ist subjektiv von Senuas Verständnis der Ereignisse gefärbt und ihr entspringen die dämonischen Gestalten, die sich ihr auf ihrer Reise in den Weg stellen; sie sind beispielhaft für HELLBLADEs doppeltes *framing*:

> These monstrous enemies provide more intimidating enemies for players to deal with while also flipping the common depiction of those with mental illness as dangerous or homicidal back onto those around Senua. This dual narrative of traversing Norse mythology while also discovering Senua's own past and internal strife is important because it provides Hellblade with an engaging setting. Unlike other serious games that explicitly focus on a disorder, psychosis is instead purely a part of the gameplay, experienced through the game's mechanics. Rather than a game about psychosis, Hellblade is an attempt to create a game that allows the player to experience symptoms similar to psychosis. (Fordham & Ball 2019)

25 Die Inschriften der Runensteine beruhen auf tatsächlich existierenden Runen, die Inschriften aller Runensteine zusammen ergeben drei Botschaften – frei übersetzt lauten diese *Seek Helas Truth In Mirror*, *Gods Betray Us* und *Unmask Fear*. (Schild 2019)

Hinzufügen lässt sich, dass HELLBLADE nicht nur die Symptome einer Psychose erfahrbar machen möchte. Vor allem ist es auch ein Spiel über ein Individuum, das mit einer Psychose lebt: In HELLBLADEs historischem Setting wird Senuas Zustand als Fluch angesehen und das Spiel macht deutlich, dass diese Stigmatisierung erhebliche Folgen für ihre Entwicklung hatte und sie nachhaltig prägte. Ihre psychotischen Episoden sind durchzogen von traumainduzierenden Erinnerungen an den Missbrauch durch ihren Vater und die Isolation von der Gemeinschaft, an den Umgang der anderen mit ihrer Mutter und deren Tod, an Dillion und den Moment, als sie ihn grausam entstellt auffand. Diese Häufung traumatischer Ereignisse, die als dramatisch verdichtet abgetan werden könnte, ist doch realitätsnah und immer noch aktuell: Oft sehen sich psychotische Persönlichkeiten multiplen Traumata ausgesetzt, da sie sozial stigmatisiert oder gar kriminalisiert, gegen ihren Willen festgehalten oder auch isoliert werden. (Hardy 2017; Lu, Mueser, Rosenberg, Yanos & Mahmoud 2017) So addieren sich Stressoren, die der Entwicklung einer Psychose zuträglich sind und die sämtlich in Senuas Biografie zu finden sind.

Senua ist fünf Jahre alt, als sie zusehen muss, wie ihre Mutter verbrannt wird – sie durchlebt ein Trauma im eigentlichen Sinne: »[A]n overwhelming experience, which places the ego in a situation of extreme helplessness and powerlessness connected with a fear of death and panic.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 89) Es ist naheliegend, dass sie seitdem unter einem posttraumatischen Belastungssyndrom leidet – Kindheitstraumata bedingen Psychosen im Erwachsenenalter (siehe Kapitel 2.4.2, Teil II) und sie korrelieren häufig mit PTSD.[26] Erhöht wird die Wahrscheinlichkeit durch die Traumatisierungen, die mit Sicherheit auch Senuas durch die Gesellschaft stigmatisierte Mutter erfuhr, und die transgenerational in Senuas Leben eindringen konnten, wie es die Traumaforschung nahelegt. (Bohleber 2000)

Ebenso typisch für das PTSD ist die Schuldzuschreibung des Opfers, die von dem oder den Tätern übernommen wird: Nicht nur sieht sich Senua mitverantwortlich am Tod ihrer Mutter, sie ist auch der Überzeugung, Ursache für den Ausbruch der Seuche in Dillions Dorf zu sein. Im Exil bessert sich ihr psychischer Zustand, auch aufgrund der stabilen sozialen Beziehung zu

26 »Post-traumatic stress symptoms are reported in approximately 33% of people with psychosis, and 12.5% of patients with a psychotic disorder meet criteria for a diagnosis of post-traumatic stress disorder (PTSD).« (Keen, Hunter & Peters 2017, S. 193)

Druth, mit dem sie eine Freundschaft aufbaut. Der Verlust Dillions und damit ihrer engsten zwischenmenschlichen Beziehung, der Verlust der einzigen Person, die sie vorurteilsfrei liebte, führt jedoch zu einer Retraumatisierung, die Senua in einen Zustand versetzt, der sich neurokognitiv als *Traumaschema* bezeichnen lässt:

> Jetzt werden Wahrnehmungseindrücke nicht mehr kategorial erfasst und geordnet. Zusammenhanglose Sinnesfragmente, in denen olfaktorische (Gerüche), visuelle (Bildfragmente), akustische (Geräusche) und kinästhetische Eindrücke vorherrschen, treten an die Stelle geordneter Wahrnehmungsbilder. Diese Sinneseindrücke – die neurokognitiven Anteile des ›Traumaschemas‹ – bleiben über lange Zeit hinweg lebendig; sie scheinen im Gedächtnis wie ›eingefroren‹ zu sein. Werden sie erneut stimuliert, sei es über situative Reize oder das Wiederaufleben der peritraumatischen Stimmungslage, so kehren sie in intrusiven Erinnerungsbildern wieder […]. (Fischer & Riedesser 2009, S. 94)

Kann über einen üblichen PC bzw. eine Konsole (noch) kein olfaktorischer Sinneseindruck vermittelt werden,[27] verschmelzen bei HELLBLADE visuelle und akustische Elemente zu einer kinästhetischen Erfahrbarmachung eines *Traumaschemas*, das gleichzeitig eine wichtige Komponente des Gameplays darstellt.

Senua ist akut traumatisiert – »[…] snatched from reality by the traumatic experience. Within a dissociated condition [s]he now experiences the reality surrounding [her] in a completely different way, unreal, fey, separated from all the other people, isolated and lonely.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 52-53) Ihre stressinduzierende Reise durch das Land der Nordmänner provoziert mehrere psychotische Episoden, die von ihren traumatischen Erlebnissen beeinflusst sind; deren mögliche Symptome werden spielmechanisch vielfältig illustriert. Können durch eine Simulation von Halluzinationen die Empathie und das Verständnis Nichtbetroffener vergrößert werden (Ando et. al. 2011; Skoy et. al. 2016), gibt uns *Ninja Theory* systemisch über das Gameplay diese Möglichkeit durch das Eintauchen in die Lebenswirklichkeit der jungen Keltin Senua.

---

27 Vereinzelt finden sich recht exotische Versuche, auch den Geruchssinn anzusprechen. Neben Hardware wie der *Feelreal Sensory Mask* für *VR-Sets*, die zahlreiche Düfte zu simulieren verspricht, wurden manchen Spielen *Scratch ›n‹ Sniff*-Karten beigelegt, die beim Freirubbeln Duftstoffe freisetzen.

2.2 Im Traumaschema

Bevor die Spieler:innen die Kontrolle über die Steuerung erlangen, nimmt HELLBLADE eine perspektivische Ausrichtung vor, die dem Spielanfang eines *Action-Adventures* zwar ähnelt, sich aber in wichtigen Punkten von diesem unterscheidet. Nach einer Texteinblendung, die auf die Darstellung von Psychosen hinweist und auf eine Website mit zusätzlichen Informationen für Interessierte und Betroffene (ein weiteres *upkeying* des ernsthaften Fundaments), beginnt das Spiel mit einer gescripteten, nicht interaktiven Kamerafahrt[28] über ein trübes Meer im Nebel. Von hinten nähern wir uns Senua, die auf einem großen Baumstumpf in Richtung eines nur zu erahnenden Festlandes rudert (Abbildung 38), eine weibliche Stimme (von nun an als Erzählstimme bezeichnet) spricht zu uns:

> Hello, who are you? …It doesn't matter. Welcome. You are safe with me. I'll be right here, nice and close so I can speak without alerting the others. Let me tell you about Senua. Her story has already come to an end but now, it begins anew. This is a story deep into darkness. There will be no other stories after this one.

Wir übertreten sowohl geografisch als auch metaphorisch mit Senua eine Grenze und werden dabei zu einer weiteren Stimme in ihrem Kopf, ein:e Begleiter:in durch das unheilvoll erscheinende Neuland. Während die Kamera Senua umkreist, wobei sie uns, die vierte Wand durchbrechend, kurz direkt ansieht und zur Kenntnis nimmt, werden weitere weibliche Stimmen hörbar (im späteren Spielverlauf werden sie durch männliche ergänzt werden).

Die Stimmen kommentieren neutral (»He is here, he is in Helheim.«), warnen (»Go back, it is not safe!«) und ermuntern zum Weitergehen (»You promised!«). So reihen wir uns ein in das in Persönlichkeiten zersplitterte Bewusstsein Senuas, das sie beim Erreichen ihrer Ziele sowohl anleitet und bestärkt als auch hindert und hemmt.

Die Erzählstimme erläutert weiterhin, dass die anderen Stimmen seit einer Tragödie aufgetaucht seien. Da Senua noch irritiert und überrascht auf sie reagiert, als höre sie diese erst seit Kurzem und als wäre somit das tragische Ereignis nicht weit zurückliegend, lässt sich davon ausgehen, dass Dil-

---

28 Natürlich existiert bei einer Software keine reelle Kamera, aber vor allem die Perspektiven gescripteter Sequenzen in Computerspielen lassen sich mit dieser Analogie treffend beschreiben, da diese i.d.R. mit filmischen Mitteln inszeniert sind.

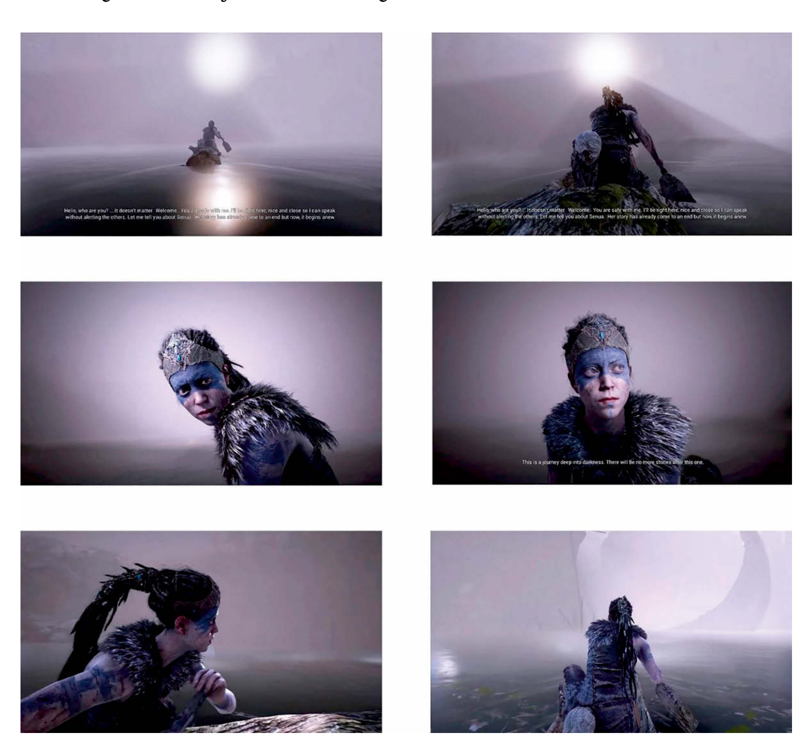
lions Tod gemeint ist – dessen Kopf im Tuch an Senuas Gürtel auch kurz zu atmen scheint, während die Kamera ihn streift. Zwar ist das *Voice-hearing* bereits länger Teil von Senuas Bewusstsein (was nicht verwunderlich ist bei ihren Kindheitserlebnissen), doch die Retraumatisierung scheint tief in dieses eingedrungen zu sein. Über die Stimmen erfahren wir: »Some are old, some are new, but they've…changed. I think the darkness changed them just like it changed her.«

Nach der Fahrt um Senua hat sich die Kamera perspektivisch hinter ihr positioniert, von nun an können wir, unabhängig von ihr, den Blick schweifen lassen und die links und rechts auftauchenden Ufer betrachten. Schließlich erreicht Senua das Festland, der Übergang ist bemerkenswert inszeniert und betont die besondere Position, die die spielende Person zu ihr einnimmt. In einer gescripteten Sequenz betritt Senua das Ufer, die Erzählstimme macht deutlich, dass es noch nicht zu spät ist, umzukehren. Doch Senua schaut erneut direkt in die Kamera (»Oh! She heard us…«). Ohne die Lippen zu bewegen antwortet sie: »There's no going back.« Sie tritt den Baumstumpf ins Wasser, er treibt davon, die Erzählstimme hebt die Metaphorik der Aktion hervor: »Senua pushes away a world that conspired to cause so much suffering.« Die Kamera wechselt von nun an in eine interaktive *Third-Person*-Perspektive, wie man sie in zahlreichen anderen Computerspielen findet. Man nimmt zur Avatarfigur eine fixe Verfolgerposition ein, kann sie in der Regel aber auch von allen Seiten betrachten, heißt, zu einem gewissen Grad bleibt man unabhängig von deren Bewegungen:

> The fact that the player's sense of being-in-the-game-world is mediated is made explicit in third person games, of many varieties, because the player-character can be seen as an entity clearly separate from the player. Instances in which the character acts independently of the player […] act as reminders of the distance between player and avatar. At times, players might experience a strong sense of being invested in, bound to or in synch with the character, but they never step fully into the character's shoes, entirely present in the gamescape. The player is not positioned as the direct agent of action in the gameworld, a key factor distinguishing the degree to which an impression of presence is created in third- and first-person games. (King & Krzywinska 2003)

Doch anders als üblicherweise in Spielen wird in HELLBLADE die *Third-Person*-Perspektive diegetisch legitimiert und nicht als vorhergegangene Design-Entscheidung präsentiert. Über die Kamera findet eine Annäherung

Abbildung 38: Kamerafahrt, Annäherung an Senua (von .l.o. bis r.u.).



statt, mit ihr gehen die Spielenden in Position zu Senua und ihrer Umwelt. Eindringlich wird so zum Spielbeginn durch die Verschiebungen in den Betrachtungsweisen deutlich, dass die spielende Person ein wesentlicher, aber nicht alleiniger Teil ist von einem Charakter, der so inszeniert ist, als würde er sie nicht unbedingt brauchen bzw. als wäre er auch ohne diese existent. Wir nähern uns Senua an, ebenso wie wir sie lernt sie uns kennen. Sie begrüßt uns erstmals auf dem Wasser, an Land schließlich werden wir eingeladen, ein vielleicht wichtiger, aber nicht notwendiger Teil ihrer Persönlichkeit zu werden: »Why don't you join us? Maybe you too have a part to play in this story.«[29] Die Distanz zu Senua nimmt ab, von nun an können wir die

29 In der *VR*-Version des Spiels, die parallel zum eigentlichen Spiel mitentwickelt wurde und technisch überzeugt, befinden wir uns hinter Senua mit auf dem Baumstumpf und

Bewegungen Senuas steuern, (er-)leben wir mit ihr und ihren Sinnen – so auch ihre Psychosen, denen in HELLBLADE wichtige Gameplay-Funktionen zukommen.

2.2.1 Visuelle Halluzinationen

Ständig werden über die Sinnesorgane aufgenommene Reize durch das Nervensystem ausgewertet, interpretiert und nach Wichtigkeit eingeordnet.[30] Die Ambivalenzen in der Umweltwahrnehmung psychotischer Menschen sind auf Änderungen neuronaler Filtersysteme zurückzuführen. Bei beginnenden Psychosen lässt sich bei der Informationsprozessierung eine Verschiebung weg vom eingehenden sensorischen Input hin zu der Favorisierung vorhandenen Wissens feststellen (Teufel et al. 2015); so ist das Vermögen zur Bild- und Gesichtserkennung bei Menschen mit Psychosen gesteigert. (Ebd.) Es gibt also einen fließenden Übergang zwischen der alltäglichen Prozessierung unserer Umwelt und einer psychotischen – eine Entgleisung eines nützlichen Systems, das wir alle in uns tragen:

> Having a predictive brain is very useful – it makes us efficient and adept at creating a coherent picture of an ambiguous and complex world […] But it also means that we are not very far away from perceiving things that aren't actually there, which is the definition of a hallucination. In fact, in recent years we've come to realise that such altered perceptual experiences are by no means restricted to people with mental illness. They are relatively common, in a milder form, across the entire population. (Paul Fletcher, zitiert nach Cambridge 2015)

Paul Fletcher ließ als wissenschaftlicher Berater diese Aspekte unserer täglichen Wahrnehmung in die Entwicklung HELLBLADEs einfließen:

---

können unseren Blick frei schweifen lassen. Kurz vor dem Erreichen des Festlandes wird die 360°-Sicht eingeschränkt und wir erleben die Ankunft und das Wegstoßen des Bootes wie auf einer Kinoleinwand, von der uns Senua noch einmal direkt ansieht. Nach der Aufforderung, sie zu begleiten, wechselt das Spiel zurück in eine *Third-Person*-Perspektive und gleicht ab hier – unterbrochen von der Leinwand-Ansicht in Zwischensequenzen – der Sicht und Steuerung der Standard-Version. Auch in *VR* werden also die Unterschiede in den eingenommenen Raumpositionen hervorgehoben.

30 Dieses Verfahren basiert auf gemachten Erfahrungen und daraus abgeleiteten Vorhersagen: Ein teilweise von Gestrüpp getarntes Raubtier muss nicht vollständig zu sehen sein, um über ein bekanntes, neuronal gespeichertes visuelles Muster erkannt und als Gefahr eingeordnet zu werden.

> We wanted to represent symptoms such as voice-hearing and hallucinations, but also to go below the surface and explore what we know about normal perception. We all tend to think that we have a clear representation of reality, but most of the time our minds are actually making it up, deciding what should be there rather than what is there. It's a kind of controlled hallucination. This idea, too, is deeply embedded in the game: the player becomes sensitive to the visual clues and illusions around them as they progress through the world. (Fletcher 2018)

Das Gameplay weicht somit durch seine Referenz auf unkontrollierte Perzeption das binäre Unterscheidungssystem von Realität und Illusion auf: »Because if you believe that Senua's reality is twisted, you must accept that yours might be too.« (Erzählstimme) Narrative Wendungen geschehen häufig in komplett veränderten Umgebungen und in Form von Halluzinationen. Als Flashbacks erscheinen Senua, neben einzelnen Situationen, vor allem Personen aus ihrer Vergangenheit, die aber auch gegenwärtige Handlungen von Senua kommentieren.

Nicht nur die Schlusssequenz eröffnet durch den plötzlichen Wechsel der Szenerie die Möglichkeit, dass große Teile der Spielwelt von Senua imaginiert sind. Objekte wechseln die Position, an manchen Orten brennen Flammen im Rhythmus von Senuas Atem. So zerfließt die Abgrenzungslinie zwischen Körper und Umwelt, dem Raum und dem Im-Raum-sein. Die aufgehobene Differenz zwischen äußerer (fiktionaler) Realität und innerer Repräsentation kann Senua dabei ebenso verunsichern wie die Spielenden. Die Orientierung funktioniert nicht mehr nach bekannten, neuronal angelegten Mustern.

Für eine derartig konstruktivistische Sicht auf Wahrnehmung ist weniger die Frage bedeutsam, was *wirklich* ist, zielführender ist es, die eingehenden Informationen nach Nützlichkeit zu ordnen. Mit Senua zusammen lernen die Spielenden, die Regelhaftigkeit in den zunächst chaotisch wirkenden Umwelteindrücken auszumachen, und dass die visuellen Halluzinationen oft auch Hilfestellung sein können. Während einer längeren Spielpassage weist Dillion als hell leuchtende Lichtgestalt den richtigen Weg. In ihrer Umgebung findet Senua wiederkehrende Formen, vertraute Gesichter und Gegenstände. Auf diesem als Pareidolie bezeichneten Phänomen beruhen zahlreiche puzzleartige Rätsel, deren Lösung das Betreten vorher unzugänglicher Areale ermöglicht. An Pforten befinden sich oft mehrere Runen, die man in der Umgebung wiedererkennen muss; so bilden beispielsweise zwei verschränkt zu-

einander umgestürzte Baumstämme ein der Runenform ähnelndes *X*, wenn man sie aus einer bestimmten Perspektive betrachtet. (Abbildung 39)

Abbildung 39: Durch Runenzeichen versperrte Pforte und die über den Fokus hervorgehobene runenähnliche Form in der Umgebung.





Hilfreich bei der Mustersuche ist der *Fokus*: Über einen Tastendruck wird ein Zoom ausgelöst und die Konturen der zu findenden Formen und Muster beginnen zu schimmern. Narrativ wird diese Fähigkeit darüber legitimiert, dass Druth Senua im Exil beibrachte, die psychosenbedingte, oft überfordernde Reizüberflutung durch Entspannung und Konzentration zu kontrollieren – ein Verfahren, das auch Teil psychotherapeutischer Maßnahmen ist.

2.2.2 Auditive Halluzinationen

Da das Hören von Stimmen bei Psychosen häufig auftritt und von den befragten Betroffenen als ein zentrales Element ihrer Erfahrungen geschildert wurde, war es *Ninja Theory* wichtig, sich diesem Phänomen akkurat anzunähern. Durch binaurale Aufnahmen eines 3D-Sounds wurde ein Sound- bzw. Klangerlebnis angestrebt, das sich an der menschlichen Art zu hören orientiert. Beim binauralen Hören erreicht eine Schallwelle, die bspw. an der rechten Seite auf das Gehör trifft, das linke Ohr verzögert, da unser Kopf ein Hindernis darstellt, das sie umleitet. Es entsteht eine Latenz, die bei binauralen Tonaufnahmen durch einen simulierten Kopf mit Mikrofonen anstelle der Ohren erreicht wird. Beim Abspielen wird nun ein dreidimensionaler Klangraum suggeriert, mit dem Kopf als Zentrum. Bei Kopfhörerwiedergabe wird zudem durch die geringe Phasendifferenz der Audiosignale für das rechte und linke Ohr der Eindruck erzeugt, dass sich das Gehörte direkt im Kopf der Hörenden befindet.

In anderen Computerspielen, die die *Third-Person*-Perspektive mit HELLBLADE teilen, ist der Mittelpunkt der Hörerfahrung (der ›Kopf‹) in der Regel

nicht mit dem Avatar gleichzusetzen. So ergibt sich eine doppelte Verortung in der Spielwelt, bei der die Sicht der Spielenden – und nicht der Avatarfigur – sich mit der Hörperspektive deckt:

> These ›real-world expectations‹ are based in our bodies' natural integration of seeing and hearing. Consequently, in games of the dual-locus configuration, it is the navigable point of view that should be wearing the ears, as it were, not the extended avatar – as is also the case in most contemporary action adventures. (Klevjer 2006, S. 158f.)

Diese implizierte Selbstverständlichkeit wird in HELLBLADE aufgehoben. Dadurch wird transportiert, dass Senua Mittelpunkt der (von ihr konstruierten) Realität ist: Wir tauchen nicht nur in ihre Umwelt ein, sondern in ihr Bewusstsein; ihre auditiven Halluzinationen nehmen wir ebenso wahr wie sie.

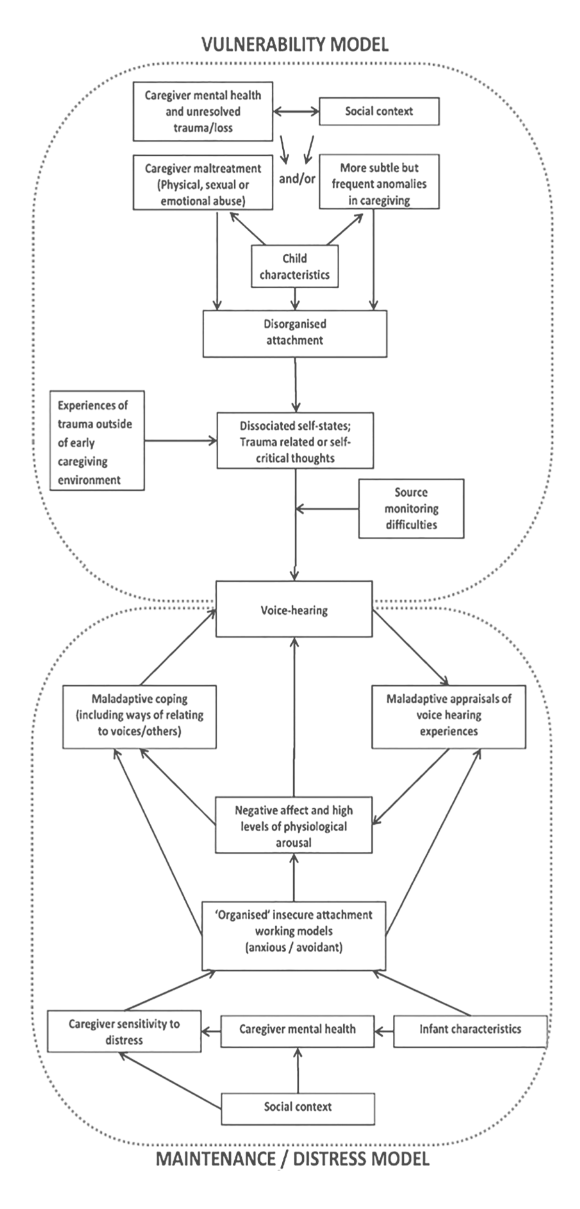
Wenn so über den binauralen Sound die Hör-Wahrnehmung der Spielenden mit Senuas deckungsgleich wird, ändert sich die *dual-locus configuration* zu einer singulär verorteten Repräsentation innerer Vorgänge des Avatars und erzeugt eine »illusorische Konvergenz« (Ruf 2019): Scheinbar hören wir nun die Stimmen so, wie sie Senua (also ein Individuum mit Psychose) hört.

2.2.2.1 Cognitive Attachment Model of Voices

Wissenschaftlich wurde ein Zusammenhang zwischen Trauma, PTSD und dem Hören von Stimmen nachgewiesen, gerade auch in belastenden Situationen. (Hardy 2017) Innere kognitive Prozesse unterliegen beim *Voice-hearing* einer Fehlattribution und werden als fremd oder externalisiert vom Selbst wahrgenommen:

> [T]hat voices can be understood as dissociated components of the self or ›compartmentalized‹ trauma-related intrusive memories [...]. In some predisposed individuals, these internal states and cognitive events are experienced and/or interpreted as external and current rather than internal and memory based, possibly as a result of biased source monitoring processes that have been shown to underpin hallucination proneness in numerous clinical and non-clinical studies [...]. (Berry, Varese & Bucci 2017, S. 61)

Abbildung 40: Cognitive Attachment Model of Voices (Berry, Varese, & Bucci, 2017; S. 60)



Die Prädisposition für das *Voice-hearing* erklären das *Vulnerability-Model* und das *Maintenance/Distress-Model*, die das *Cognitive Attachment Model of Voices* (CAV) von Berry, Varese & Bucci (2017) vereint. (Abbildung 40) Demnach führen, neben dem sozialen Kontext, vor allem frühkindliche Misshandlungen durch die (eventuell selbst vorbelastete(n)) Bezugsperson(en) zu einem *disorganized attachment* – einer Erschütterung und Umordnung der Strukturierungsprozesse beim Heranwachsen (*vulnerability*). Das allein kann ausreichen, um dissoziative Zustände auszulösen und in traumabezogenen oder selbstkritischen Gedankenkreisen zu verharren. Nicht nur können weitere Traumata im Erwachsenenalter von extern hinzukommen, das *disorganized attachment* betroffener Individuen verändert außerdem den Umgang mit den Effekten einer Psychose, was das *Maintenance/Distress-Model* aufzeigt:

> [I]nsecure attachment styles (which are influenced by early relational caregiver experiences) could also influence how voices are appraised, the way in which different voice hearers relate to their voices, and the subsequent cognitive-behavioral strategies that different voice hearers employ to control these experiences. (Ebd., S. 61)

Dabei bilden sich zwei Wege aus, wie mit dem Hören von Stimmen umgegangen wird: Gerade ängstliche Personen suchen die Interaktion mit ihnen, andere ignorieren bzw. unterdrücken sie (oder sie oszillieren zwischen beiden Verhaltensmustern). Diese *›organized‹ insecure attachment working models* stellen einen Versuch dar, ein inneres Gleichgewicht herzustellen, das aber bereits aufgrund der ausgebildeten *vulnerability* labil bleiben muss.

Mithilfe des CAV lässt sich das Stimmenhören Senuas erklären: Der Missbrauch durch die Bezugsperson Vater, der durch die Dorfgemeinschaft nicht geahndet, sondern befördert wird, ihr damit einhergehendes Ausgesondertsein führen zu einem *disorganized attachement*; sie beginnt, sich schuldig zu fühlen, kann nur ein fragiles Selbst aufbauen – Senua fängt an, erste Stimmen wahrzunehmen. Dillions Tod als zusätzlicher Stressor verstärkt letztendlich die Instabilität ihres mentalen Gleichgewichts, das Stimmenhören nimmt zu und kann nicht eingeordnet werden. Senua schwankt zwischen Annehmen und Vermeiden, an ihrem inneren Kampf partizipieren wir als Spielende. Was Hardy (2017, S. 34) als Beispiel für eine solche psychotische Erfahrung aufführt, lässt sich vollständig auf Senuas Charakter übertragen:

> For example, if a person's childhood is characterized by physical abuse and strict religious observance, they may develop beliefs that spiritual entities

> are very powerful and that others will harm them. If they then experience a mugging, leading to distress and disrupted sleep, this could trigger an intrusion of a threatening voice saying ›you're going to get it‹. In this context, it is understandable they might interpret the voice as a sign of persecution by evil spirits. This could then lead to hypervigilance, rumination and interpersonal avoidance, which may paradoxically perpetuate hearing voices through attentional focus, confirmatory bias and reduced opportunities to feel safe around others.

Die Stimmen, die Senua hört, entspringen ihrer traumatischen Biografie und manifestieren sich als senso-perzeptuelle Intrusion ihres leicht verwundbaren Bewusstseins – sie begegnen ihr, oft auch in Halluzinationen, als physisch real wirkende Personen aus ihrer Vergangenheit.[31] Die *Dunkelheit*, die ihr als schattenhafte Entität und auch als Stimme folgt, wird nicht zufällig vom selben Darsteller (Steven Hartley) verkörpert wie Zynbel, Senuas Vater:

> Dissociative processes and disrupted contextual integration at the time of the trauma leave an individual vulnerable to experiencing anomalous experiences. If the trauma-memory-related intrusion is, for example, of the abuser, in combination with high levels of arousal, this may be experienced as an auditory hallucination of the voice of the abuser in individuals with an information processing style prone to weakened contextual integration. (Keen, Hunter & Peters 2017, S. 193)

Immer wieder kritisiert die *Dunkelheit* Senuas Entscheidungen und spricht ihr sämtliche Fähigkeiten ab – ganz so, wie sie den Missbrauch durch Zynbel in ihrer Jugend erlebt hat – »[...] confronted with the biological paradox that the attachment figure, the primary source of safety and protection, is also the source of the infant distress.« (Berry, Varese & Bucci 2017, S. 61)

2.2.2.2 Voice-hearing als Realitätskonstruktion

Das Gameplay bringt den Spieler:innnen die daraus resultierende Verunsicherung und Furcht vor den Folgen der eigenen Handlungen systemisch näher. So verlangen manche Spielpassagen, dass in einem festgelegten Zeitlimit ein Ziel erreicht wird; man muss bspw. einem ausbrechenden Feuer ent-

---

31 Das Erscheinen von Entitäten, Personen oder Charakteren aus der Biografie der Betroffenen, die enge Verflechtung mit einschneidenden Erfahrungen, konnte wissenschaftlich nachgewiesen werden; siehe hierzu bspw. Corstens et. al. 2014 sowie Woods et. al. 2015.

kommen. Die negativ kommentierenden Stimmen lassen einen hinterfragen, ob man den richtigen Weg eingeschlagen hat, und die Angst des möglichen Scheiterns wird durch den suggerierten *Permadeath* verstärkt (siehe folgendes Kapitel).

Doch HELLBLADE zeichnet aus, dass das *Voice-hearing* nicht, wie durch Senuas Umfeld, als Fluch gekennzeichnet wird und damit die Psychose als ausschließlich negativen Zustand, den es abzustoßen gilt. Nicht nur wird Senuas Realität durch ihre inneren Stimmen konstruiert, in Form der auditiven Halluzinationen vermitteln sie ihr existenzrelevante Informationen über diese. Viele der Stimmen sind, auch Gameplay-bezogen, positive Beschützer:innen: Sie geben wichtige Hinweise zur Lösung von Rätseln, freuen sich über einen neu entdeckten Weg, warnen vor Gefahren.[32] Damit wird der spielmechanische Möglichkeitsrahmen erweitert, der gehörte Klangverlauf selbst zu einem Teil des Gameplays. Die Stimmen und Geräusche können Wegweiser sein und Orientierung bieten in einer Umwelt, die visuell oft nur unzuverlässig erschlossen werden kann. In den sich organisch verändernden Arealen helfen sie dabei, den richtigen Weg einzuschlagen, in spezifischen Momenten können sich die Spielenden gar lediglich auf ihr Gehör verlassen.

So befindet sich Senua an einem Punkt ihrer Reise in einem fast vollständig dunklen Raum, in der dämonische Entitäten umherlaufen, bei einer Begegnung ist der Bildschirmtod nahezu unausweichlich. Über deren abgesonderte Laute lässt sich der Weg der Dämonen antizipieren und die Handlungsweise darauf ausgerichtet anpassen (auch Dillions Stimme weist den Weg). Über die Orientierungsfunktion wandelt sich der Sound von einer beschreibenden zu einer deutenden Instanz, zu einem unverzichtbaren Schlüssel eines erfolgreichen Spielens. (Ruf 2019) Durch die Übertragung des auditiven Empfindens in die Spielmechanik »[…] werden die Spieler:innen dazu aufgefordert, die mentale Kondition nicht zu ignorieren, sondern diese zu akzeptieren und zum eigenen Vorteil zu nutzen.« (Runzheimer 2020, S. 151)

Bleiben die Stimmen gegen Ende des Spiels kurzzeitig aus, rekurriert die fehlende Orientierungsfunktion auf die Erfahrung von Stimmenhörer:innen, deren Realitäts- und Ich-Empfinden stark mit ihnen verbunden ist: Ohne sie fühlen sie sich unvollständig.

32 Auch Studienteilnehmer:innen berichteten von positiven Erfahrungen mit den von ihnen wahrgenommenen Stimmen, die oft als religiöse Erscheinungen interpretiert werden (u.a. Gott, Jesus); siehe bspw. Jones, Kelly & Shattell 2016 und Rosen et al. 2017.

2.3 Traumatische Erinnerungsarbeit

Auch in den regelmäßigen Kampfpassagen des Spiels bestärken die Stimmen Senua und damit die Spielenden, nicht aufzugeben (»You can do it, you're close!«). Durch sich plötzlich manifestierende Gegner, mythische Dämonen, wird Senua an vielen Stellen des Spiels am Weitergehen gehindert. Während der Kämpfe gibt es keinen eingeblendeten Status in Form eines *Head-up-Displays*, es bleibt unklar, wie sehr Senua verwundet ist, oder wie stark die Widersacher sind. Durch die fehlenden Informationen wird Senuas Furcht und Ungewissheit auf die Spielenden übertragen. Spielmechanisch läuft ein Kampf sehr simpel ab: Senua zieht automatisch ihr Schwert und über lediglich zwei Tasten kann sie Angriffs-Kombinationen ausführen, hinzu kommt die Möglichkeit auszuweichen und eine Attacke abzublocken. Der *Fokus*, der sonst bei der Erkundung der Umgebung eingesetzt werden kann, dient hier dem kurzfristigen Verlangsamen der Gegnerbewegungen. Durch erfolgreich platzierte Treffer wird der *Fokus* geladen, ein kleiner Spiegel an Senuas Gürtel (den sie mit Druth verbindet) leuchtet auf, sobald die Fähigkeit einsatzbereit ist.

Bei vielen Computerspielen ist das Erlernen der Steuerung von zentraler Bedeutung, was dazu führt, dass die mit dem Spiel verbundenen Emotionen sich mit dem Lernprozess der Spielenden ändern. (Vgl. Kapitel 3.1.3, Teil I) Doch in HELLBLADE geht es nicht um die Progression der Geschicklichkeit der Spielenden, um das Freischalten neuer Angriffe oder ein Aufleveln über Statistiken. Die eingängige Steuerung drängt sich nicht in den Vordergrund und erlaubt eine anhaltend starke, ungebrochene Bindung zu Senua, die wir dabei begleiten, wie sie lernt über die Konfrontation mit ihren Ängsten zu einer neuen Akzeptanz ihrer selbst zu finden. Im Zuge dieser Progression sollen die Spielenden nicht motorisch mitwachsen, sondern thematisch in Bezug auf die Auseinandersetzung eines Individuums mit seinem Trauma.

2.3.1 Fragmentiertes Bewusstsein

Tatsächlich lassen sich die dämonischen Krieger als Senuas manifestierte Ängste deuten, aber auch als verkörperte Erinnerungen an ihre Traumata, die sie immer wieder heimsuchen und nicht mehr loslassen:

> Der Charakter des Zeitlosen, Unveränderbaren dieser traumatischen Erinnerungsfragmente lässt sich hypothetisch darauf zurückführen, dass die Kategorisierung und Kontextualisierung der Sinneseindrücke misslingt, so

> dass lediglich akausale, zeit- und raumlose Erinnerungsfragmente reproduziert werden können. (Fischer & Riedesser 2009, S. 94)

Oft kämpft Senua gegen die gleichen Gegnertypen, die sich ihr im Finale gar als endlose Welle von immer neu erscheinenden Dämonen entgegenstellen. Gerade hier wird durch die Repetition ihr Verharren in alten (Denk-)Mustern deutlich. Auch als Spielende müssen wir von eingeprägten Denkweisen, von Genre-Konventionen ablassen: Egal, wie lange man sich erfolgreich der Angreifer erwehren kann, ein Fortgang der Narration ist nur dann möglich, wenn kein Input mehr über das Eingabegerät erfolgt. Keine der bis zu diesem Punkt erlernten und eingeübten kampfbezogenen Fertigkeiten ist von Nutzen. Evgeniya Kuznetsova bezeichnet ein solches Szenario als *controllable helplessness*: »[T]he player […] is forced into a situation that requires a response and is given a full arsenal of possible reactions, all properly recognized by the system, but none of the options provide a beneficial solution to the problem.« (Kuznetsova 2017, S. 47) Der letzte Kampf der Heldenreise, die finale Konfrontation, endet nicht mit einer Vernichtung des Gegners – der in HELLBLADE letztendlich Teil von Senuas Verstand ist.

»Die Kämpfe führt sie nicht, um dem Spieler zu verdeutlichen, wie es sein könnte, mit der eigenen Psyche zu ringen. […] Die Hölle, die sie durchstreift, steht nicht für den Zustand ihres Bewusstseins – sie ist ihr Bewusstsein, existiert im Kopf der Keltin so klar wie eine Erinnerung in meinem eigenen.« (Wagner 2018) Erst als Senua aufgibt und sich ausliefert, eröffnet sich ihr eine neue Möglichkeit des *working throughs*, einer Überwindung des *Traumaschemas*. Nicht der Zustand ohne Ängste, gar ohne Psychose, wird als Heilung präsentiert, sondern die Integration der Erinnerungsfragmente in die eigene Biografie.

2.3.2 Der erzählende Körper

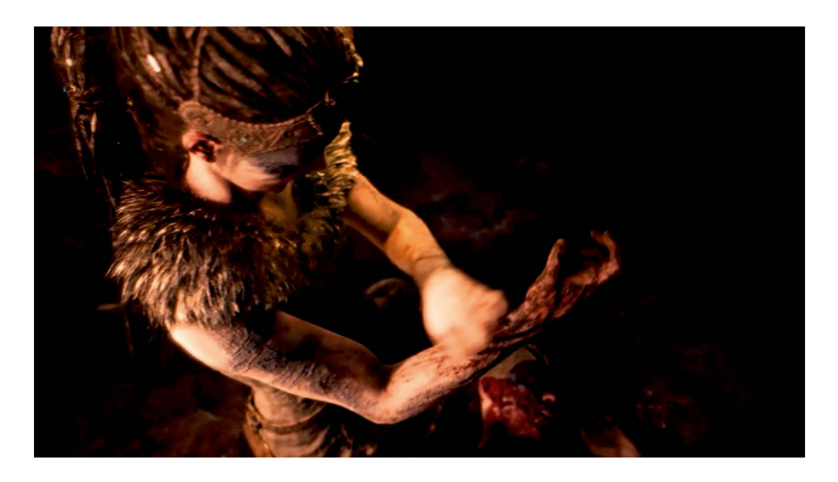
Dass die Psychose nicht der eigentliche Feind in Form der mythischen Krieger ist, sondern nur eine Methode des Bewusstseins darstellt, durch ein Trauma ausgelösten Ängsten eine Form zu geben, lässt sich gleich zu Spielbeginn von einem Kommentar der Erzählstimme ableiten:

> What is she thinking? I can tell you. She is afraid. Wouldn't you be? You'd think she would get used to it by now after so many years. But the darkness…it just builds onto itself, growing stronger, towering over her. You might try and ignore it, turn away, but it's always there just out of sight,

> where you are most vulnerable. It's like it knows that just enough light…is all you need to see its suffocating power.

Die *Dunkelheit* ist Teil der psychotischen Episoden, die sich aber nicht ausschließlich über diese definieren (wie schon beschrieben, sind andere Aspekte der Halluzinationen und Realitätsverschiebungen auch gewinnbringend für Senua, wie bspw. das Sehen von Mustern oder die Bestärkungen durch Druth). Das Voranschreiten der *Dunkelheit* und die damit einhergehende Aussichtslosigkeit finden nicht nur Ausdruck in der Außenwelt, in Form der Angreifer, sondern ebenso in Veränderungen an Senuas Körper, der im Sinne der *Embodied Cognition* nicht von seiner Umwelt zu trennen ist: Als *narrative body* (vgl. Waskul & Vannini 2006, Kapitel 2.3, Teil I) schreiben sich Senua ihre Erfahrungen und Erlebnisse ein. Verliert sie einen Kampf, kann dieser durch die Spielenden zwar wiederholt werden, an ihrem rechten Arm breitet sich jedoch zunehmend eine Schwärze (*the dark rot*) über die Haut aus. Als Senua das erste Mal einem Gegner unterliegt (auch hier ist dies unvermeidlich), überzieht die Schwärze sie vollständig, sie ›stirbt‹; gleichzeitig erscheint im Hintergrund die noch annähernd unversehrte Senua und betrachtet ihren ›toten‹ Körper (Abbildung 41):

Abbildung 41: Senua kniet über ihrem toten Körper und beobachtet das Fortschreiten der Dunkelheit an ihrem Arm.



> A vision, of what's to come? Poor Senua. The darkness does not bargain. It does not reason. It is rot. And now it has taken hold, it will spread towards her head, the seat of the soul, until there is nothing left of her.

So führt HELLBLADE eine Gameplay-Mechanik ein: Jedes Mal, wenn Senua scheitert, schreitet die Schwärze weiter voran – »if the rot reaches Senua's head, her quest is over.« (Texteinblendung) Vermeintlich gleicht dies einem *Permadeath*, dem endgültigen Tod des Avatars und damit dem Ende des Spiels, das von Neuem begonnen werden muss. Doch tatsächlich handelt es sich um eine von den Entwickler:innen bewusst gesetzte Finte, denn egal, wie häufig Senua stirbt, die Spielenden können immer wieder an der zuletzt gespeicherten Stelle fortfahren. Das Vorhaben, über die *Permadeath*-Mechanik das Gefühl der Bedrohung, Gefahr und Angst zu verstärken und auf die spielende Person zu übertragen, kann im Kontext der Beschreibung einer psychotischen Symptomatik als *downkeying* angesehen werden:

> The rot is mentioned by characters in the game, but the consequences of permadeath that accompany the rot are explained via a non-diegetic splash of text from the developer. The lie is injected by an external authority who has agency over not only Senua, but the player. It's a manipulation that's only purpose is psychological destabilization. Even though I can see the well-meaning intentions behind this trick, in a game about the debilitating consequences of abuse and mental illness, it's an extremely inconsiderate trespass. (Lacina 2017)

Doch nicht nur thematisch, auch spielerisch entsteht ein Bruch: Da der Hinweis auf den *Permadeath* in Form einer Texteinblendung geschieht (und nicht etwa von einer Stimme intradiegetisch mitgeteilt wird), ist man gehalten, sie als eine Spielanweisung – ähnlich eines Tutorials – zu verstehen. (Vgl. Beil 2019) Beruht HELLBLADEs Subjektivierungsstrategie auf einem schnittfreien Wechsel zwischen gescripteten und steuerbaren Sequenzen (wobei selbst die gescripteten Sequenzen ohne Schnitt auskommen und so immer in Senuas Erfahrungswelt verankert bleiben), wird plötzlich extradiegetisch die als selbstverständlich gehandelte Zuverlässigkeit einer Tutorial-Funktion infrage gestellt. Der »paradoxe Schwebezustand zwischen Wiederholbarkeit und Nicht-Wiederholbarkeit« (ebd., S. 249), der bis zur Aufdeckung des Bluffs bestehen bleibt, generiert eine *unreliable narration* auf mehreren Ebenen und steht in der Tradition anderer Spiele mit metatextueller Selbstreferenziali-

tät[33] – ein Diskurs, der aber in HELLBLADE nicht wieder aufgegriffen wird, wodurch die Präsentation der *Permadeath*-Mechanik aufgesetzt wirkt.

Das Vortäuschen der Mechanik an sich erzeugt eine *ludonarrative Dissonanz*, was in der Spieleforschung und auch von der Fachpresse bei vielen Spielen als immersionsbrechend und handlungsunterlaufend kritisiert wird. Hier jedoch spiegelt die *ludonarrative Dissonanz* die Desorientierung und Hilflosigkeit der Protagonistin wider: »[W]hat some reviewers criticize as breaking immersion can instead be viewed as a portrayal of complex psychological states like dissociation and social alienation, which [...] are often experienced by traumatized individuals.« (Kuznetsova 2017, S. 70)[34] Zweifellos wird auch die Bedeutung des gespielten Körpers erhöht durch seine implizierte Sterblichkeit – stirbt der Avatar, stirbt die Spielwelt mit ihm: »[...] the world revolves around the avatar, without which there would be no world.« (Klevjer 2006, S. 131) Auch ist die grafische Präsentation der Spielmechanik narrativ sinnvoll eingebettet: Dass ihr zunehmendes Abgleiten in eine (posttraumatische) Depression in Senuas psychotischer Welt als Schwärze erscheint, lässt sich auf die Indoktrination durch ihre Mitmenschen, die Stigmatisierung ihrer Krankheit zurückführen; da diese negativ assoziiert ist, schreibt sie sich, somatisch externalisiert, als metaphorisches Zeichen in ihren *socio-semiotic body* ein (vgl. Waskul & Vannini 2006, Kapitel 2.3, Teil I).

2.4 Das ausbleibende Opfer

HELLBLADE präsentiert Senua nicht als ein Set von Fähigkeiten, kein Paket von Eigenschaften, wie Klevjer (2006) den Avatar beschreibt. Vielmehr wird

---

33 Sehr ähnlich bricht SPEC OPS: THE LINE mit Tutorial-Konventionen: Werden zunächst wie oft in Spielen auf dem Ladebildschirm zwischen Spielabschnitten Tipps eingeblendet, weichen diese bei zunehmendem Verlust der geistigen Gesundheit des Protagonisten Schuldzuweisungen wie »This is all your fault.«. Auch auf die bei ETERNAL DARKNESS vorkommenden ›gefälschten‹ Fehlermeldungen wurde bereits eingegangen (siehe Kapitel 2.2.1, Teil III).

34 Auch Benjamin Beil konstatiert bei seiner Besprechung der vermeintlichen Fehlermeldungen von ETERNAL DARKNESS, dass diese aufgrund ihrer extradiegetischen Qualität als Subjektivierungsstrategie problematisch zu sein scheinen, da sie nicht mehr auf die Filter-Figur zielen, jedoch »[...] kann die metaleptische Brechung durchaus die übrigen Subjektivierungsstrategien unterstützen, da hier das Moment der Unsicherheit gestärkt wird. Die kurzzeitige Infragestellung der eigenen Wahrnehmung färbt somit gewissermaßen auf die Darstellung der gestörten Filter-Figur ab.« (Beil 2010a, S. 243)

ihr Avatar-Körper, systemisch wie gescriptet, intradiegetisch überformt zu einem ausdifferenzierten Charakter, den wir ebenso übernehmen wie begleiten. Zudem wird Senuas Wahrnehmung nie komplett in Frage gestellt, ihre Realität nicht in Relation zu einer vermeintlich objektiven gesetzt, was zu einem *upkeying* der Erfahrungen von Menschen mit Psychosen führt:

> Players are meant to experience Senua's reality, as it is wholly real to her. By the end of the game, it is unclear what aspects of Senua's tale are a part of her psychosis versus reality. By taking this approach, Ninja Theory continues to validate Senua's experience and reinforces her perspective, rather than removing the veil and re-establishing the player as the driving narrative force. (Fordham & Ball 2019)

Ninja Theory beschreitet mit diesem Blick auf den Komplex Psychose denselben Weg wie die heutige Therapie, die ihren Patient:innen ihre Wahrnehmung nicht absprechen möchte und als Behandlungsziel nicht den psychosefreien Zustand setzt. Sie betrachtet den Menschen ganzheitlich in seinem sozialen Gefüge, grenzt nicht bestimmte Persönlichkeitsaspekte als genuin krank aus, sondern versucht, ein Gleichgewicht zwischen den eigenen Bedürfnissen und den Ansprüchen der Gesellschaft herzustellen.

In HELLBLADE wird nicht die Person Senua als problematisch dargestellt, sondern die Situationen, denen sie ausgesetzt war und ist. Mit ihnen muss ihr Verstand versuchen umzugehen, was zunächst über Verdrängungs- und Abgrenzungsmechanismen geschah, Mechanismen, die im Laufe der Spielhandlung eine Änderung erfahren. Mehrmals stirbt Senua, um als neuer Körper, der im Sinne der *Embodied Cognition* nicht vom Geist zu trennen ist, neu geboren zu werden. Vor der Konfrontation mit Hela steht die Konfrontation mit dem Selbst: Senua erblickt sich in einem Spiegel, ihr Spiegelbild erwacht zum Leben und bittet sie, umzukehren.

Doch Senua schreitet durch den Spiegel und stellt sich der Erinnerung, die im Zentrum ihres Traumas steht: die Verbrennung ihrer Mutter auf Geheiß ihres Vaters Zynbel. Die Verdrängung dieses Ereignisses ist die eigentliche *Dunkelheit*, die Senua verfolgt: »[M]emoires you cannot deafeat, cannot escape. This is (her) Hel.« (Erzählstimme)

So ist es folgerichtig, dass am Spielende, das auch das Ende eines Aufarbeitungs- und Trauerprozesses darstellt, eine Verschmelzung mit dem vermeintlichen Erzfeind steht: Senua wird schließlich selbst zu Hela bzw. war sie schon immer – durch die Einverleibung des psychotisch imaginierten Feindkörpers findet sie zu einem neuen, ganzheitlichen *Embodiment*. (Abbil-

dung 42) Sie akzeptiert, dass sie Dillion niemals hat zurückbringen können, aber auch, dass sie nicht für seinen Tod oder den Tod anderer verantwortlich ist – das Gefühl der Schuld lässt sie von sich fallen, wie sie auch Dillions Kopf fallen lässt. Sie opfert das Festhalten an Vergangenem, aber nicht sich selbst. Dass etwas Schlechtes, Verdorbenes in ihr wächst, wie ihr Vater es ihr einredete, davon kann sich Senua letztendlich befreien, sie erkennt: »You created this darkness so you could hide behind it!« Bewusst lässt sie die Schwärze ihren Kopf ergreifen, löst sich somit von der Stigmatisierung und akzeptiert ihre besondere Wahrnehmung als Teil ihres Selbst.

Abbildung 42: Hela/Senua hält Dillions Kopf in Händen.



Mit ihren Stimmen und Halluzinationen koexistierend, lässt sie geografisch wie metaphorisch Helheim (wahrlich ein höllisches Zuhause!) hinter sich und sucht einen Neuanfang, für den sie die begleitende ›Spieler:innen-Stimme‹ nicht mehr benötigt – sie verabschiedet sich. An das Ende eines schmerzvollen Transformations- und Restaurationsprozesses wird somit nicht die Abgrenzung zum ›Fluch‹ Psychose gesetzt, sondern die Integration auch der dunklen Flecken der eigenen Biografie in eine erstarkende Persönlichkeit, die sich selbst, über alle Widerstände hinweg, eine angstfreie Zukunft ermöglicht, losgelöst von ihren traumainduzierenden Peinigern. HELLBLADE fordert mit seiner Spielwelt und -mechanik das Konzept der *Mindscape* heraus, das seiner Definition nach auf eine von einer mentalen, subjektiven Welt unterscheidbare ›reale‹ Welt angewiesen ist, die überlagert

und verformt wird. (Vgl. Beil 2010a; Beil 2010b) Unter der unzuverlässigen Oberfläche des psychotischen Raumes liegt in HELLBLADE jedoch keine objektive Realität verborgen. Vielmehr erlangt die zunächst unzuverlässige Erzählerin Senua als Architektin dieses Raumes zunehmend die Gewissheit, sich in der Mehrdeutigkeit und Untrennbarkeit innerer und äußerer Prozesse eine Verlässlichkeit in Interpretation und Aktion konstruieren zu können. Die Gratwanderung zwischen zwei Welten führt zur Erschaffung einer neuen.

3. Disco Elysium

»Decision/choice is to embrace one's existence as a constitutive movement in the face of the nothing.«
– Louis Sandowsky, 2005

»Ich sehe, wie dieser Mann schwerfälligen, aber gleichmäßigen Schrittes zu der Qual hinuntergeht, deren Ende er nicht kennt.«
– Albert Camus, 1942

»The limbed and headed machine of pain and undignified suffering is firing up again. It wants to walk the desert. Hurting. Longing. Dancing to disco music.«
– Ancient Reptilian Brain, Disco Elysium

Betrachtet man den Spielekanon der *Komplexen Trauma-Repräsentation*, sind viele Genres vertreten, jedoch mit DISCO ELYSIUM nur ein einziges Rollenspiel (*Computer Role-playing-game*, cRPG). Obwohl gerade diese bei der Charaktergestaltung in der Regel viele Variationen erlauben, wird die geistige Gesundheit durch die Persönlichkeits-Attribute (wie Geschicklichkeit, Stärke, Intelligenz etc.) in cRPG-Titeln in der Regel nicht aufgegriffen, über die

differenzierteren Charakter-*Skills* nur selten und wenn, dann als Malus.[35] Allgemein nehmen cRPGs in den *Game Studies* eine Sonderposition ein, da durch die Möglichkeit der freien Avatargestaltung und ihre Non-Linearität eine äußerst individuelle Spielerfahrung entstehen kann, ähnlich einem Improvisationstheater (Nitsche 2008; Rauscher 2018).

Die Narration wird dabei über viele Variablen durch die Eigenschaften des Avatars beeinflusst und steht mit diesem in Wechselwirkung; besonders für Rollenspiele gilt: »Avatar bodies don't exist in isolation. They exist in context.« (Taylor 2002, S. 44) Gerade aber diese Offenheit und Formbarkeit lässt bei den cRPGs ein enges Avatar-Spieler:in-Verhältnis zu,[36] ein Gefühl des *being-in-the-gameworld*. Somit ergibt sich Potenzial für ein *existential game* nach Rusch (Kapitel 1.1, Teil IV), das durch das Einnehmen einer offenen Rolle – in Auseinandersetzung mit dem Avatar-Verhältnis, den getroffenen Gameplay-Entscheidungen, der Spielwelt und deren Bewohner:innen – eine Bühne bietet für Katharsis und Transformation der eigenen Identität: »Due to their flexibility in character creation and enactment, there are big opportunities here in […] role-playing games.« (Rusch 2020, S. 14)

DISCO ELYSIUM schöpft nun diese Möglichkeiten in vielerlei Hinsicht aus, um den mentalen Zustand eines Individuums nicht nur abzubilden, sondern als Fundament einer Spielmechanik zu setzen, bei der das existenzielle *für sich* des Bewusstseins in einer grundsätzlichen Relation mit dem *In-der-Welt-sein* steht. Trauma durchzieht in DISCO ELYSIUM Ich und Welt als existenzielle Wunde mit einer psychosozialen Dimension, nicht nur als Einzel-, sondern auch als kollektives Phänomen – »[…] the combination of which has profound existential resonances.« (Thompson & Walsh 2010, S. 1) Das psychologische und soziologische Trauma des Protagonisten Harrier Du Bois

35 So hat das Rollenspiel STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES (Cultic Games 2019) mit anderen Spielen in einem Lovecraftschen Setting gemein, dass hier erneut ein stigmatisierendes und quantifizierendes *Sanity System* Verwendung findet: »As sanity reaches critical lows and other ailments begin to stack up, it becomes common for characters to miss attacks, drop their weapons, act randomly, or simply freeze up and miss their turn that round.« (Tekaia 2019)

36 Das belegt auch eine umfangreiche empirische Studie von Zach Waggoner (2009). Bei dieser empfanden die Teilnehmenden den Avatar als ihre Verkörperung in der Spielwelt als so real, dass Waggoner von der Bezeichnung *real-world* abkommt und stattdessen den Ausdruck *non-virtual* vorschlägt, um sich in der Forschung mit Identitätskonstruktionen in virtuellen Räumen auseinanderzusetzen. (Ebd.)

konfrontiert ihn (und die Spielenden) »[…] mit der Trauer um das Nicht-Zugehörige und Abwesende ebenso wie mit der Erfahrung einer Grenze der Verfügbarkeit über sich selbst und die Welt.« (Jergus 2017, S. 273)

Die psychosoziale Dimension seines Traumas zu erkennen, das Harry zunächst auf subjektive Erfahrungen und Erlebnisse zurückführt, ist ein Prozess, der sich über die gesamte Spielhandlung erstreckt. Es ist somit naheliegend, Harrys Werdegang aus der Perspektive der *Existenziellen Psychoanalyse* zu betrachten, die die Brüchigkeit von Identitäten und ihre Abhängigkeit von sozialen Gefügen wahrnimmt. Ebenfalls lohnt sich jedoch ein Rückbezug auf eine philosophische Theorie, die noch von einer Binarität von *Mensch* und *Welt* spricht, allerdings bereits die Verantwortung für die Welt an das Individuum zurückgibt und gleichzeitig dessen subjektives Empfinden in den Mittelpunkt stellt: Der Absurdismus, dessen auf den Existenzialismus aufbauende Grundgedanken Albert Camus in *Der Mythos des Sisyphos* (veröffentlicht 1942) ausführt, erlaubt eine genaue Betrachtung eines (traumatisierten) Individuums, wenn es sich, wie Harry in DISCO ELYSIUM, seiner existenziellen Abhängigkeit und Verletzlichkeit bewusst wird. Durch seine Traumatisierungen einer »Hölle des Gegenwärtigen« (Camus 2013, S. 65) ausgesetzt, lässt sich Harry, nach den Überlegungen Albert Camus', als absurder Held begreifen; ihm folgen wir nun, aus einer absurden sowie psychosozialen Perspektive, auf dem Weg der Auseinandersetzung mit seinem Trauma.

3.1 Soziohistorische Bezüge

Eine psychosoziale Ausrichtung ist erkennbar, wenn Robert Kurvitz, der sich als Chefdesigner und Autor von DISCO ELYSIUM für mehr als die Hälfte von insgesamt über einer Million Wörter im Spiel verantwortlich zeichnet (Bell 2019), sein Produktionsziel beschreibt: »I was going to make [a game] where you're heartbroken and fighting against yourself and the world.« (nach Kershaw 2019) Seine Ideen für die Welt von DISCO ELYSIUM setze Kurvitz, 2005 in der estnischen Hauptstadt Tallinn lebend, zunächst über Jahre in Form eines *Pen & Paper-Rollenspiels* mit den Mitgliedern seiner Punk-Band *Ultramelanhool* um; über die Suche nach kreativen Helfern lernte die Gruppe Alexander Rostov kennen, der das Artwork für das Projekt beisteuerte. (Nelson 2019; Wiltshire 2020) Mit Hilfe des Autoren Kaur Kender (und ebenfalls mit grafischer Gestaltung von Rostov) verdichtete Kurvitz 2013 das Rollenspiel-Universum in Form einer Novelle mit dem Titel *Sacred and Terrible Air*, die Vorlage ist für DISCO ELYSIUMs fiktive Geschichte (Nelson 2019), allerdings

mit 1000 verkauften Kopien wenig erfolgreich war. (Wiltshire 2020) Kender überzeugte schließlich Kurvitz davon, das Medium zu wechseln und ein Computerspiel zu entwickeln,[37] woraufhin sie das Entwicklerstudio *ZA/UM* gründeten.[38]

Kurvitz legte einen detaillierten Entwurf für ein cRPG vor (ebd.), dessen Realitätsnähe für ihn eng mit der Personenkonstellation hinter *ZA/UM* zusammenhängt, die er als Teil einer kulturellen Bewegung definiert:

> We were mostly left-wing people, not very popular nowadays in Eastern Europe. […] We got into political scandals. But we managed to compose a group of people who had mad ambitions for culture, for painting, for music, for poetry. That group wouldn't normally work well in a software company, but we knew immediately that if we wanted to put this together, it couldn't be cyberpunk or high fantasy or dark fantasy. I was never going to get these people inspired enough to work or give four or five years of their lives away if it didn't have real human relations, or reflect on the world we're in. (nach Kershaw 2019)

Obwohl das Studio mittlerweile fast vollständig nach England migrierte,[39] reflektiert dessen erste Produktion DISCO ELYSIUM die estländische Geschichte und die Erfahrungen des Teams in einer Umbruchsgesellschaft: Viele erlebten in den späten 1980er Jahren den Kollaps der Sowjetunion in ihrem Hei-

---

37 Kurvitz beschreibt das Verhältnis zu Kender als treibende Kraft, finanziell wie auch kreativ: »›Once we got Kaur on board, everything really started flowing because Kaur has this superpower that's very important in capitalism. He understands money,‹ says Kurvitz. ›He's also a really good writer, and those seldom happen together.‹« (nach Wiltshire 2020)

38 Die Wortzusammenstellung entspricht dem russischen *за ум*, was *…für den Verstand* oder *…vom Verstand* meint, freier übersetzt: *Achte auf deinen Verstand*.

39 Einige Teammitglieder blieben in Tallinn, ein externes QA-Team arbeitet aus Rumänien, weitere Mitarbeiter hat *ZA/UM* in Polen und China; insgesamt wuchs das Team über die Jahre auf über 100 Personen. (Altküla 2019) Die Verlagerung der Produktion war praktischen Überlegungen geschuldet, da man in England leichter Entwickler:innen sowie Synchronsprecher:innen engagieren konnte und Steuervorteile hatte. (Wiltshire 2020) Aber auch das gesellschaftliche Klima in Estland spielte eine Rolle, wie Kaur Kender betont: »We're creative people, and we're quite political […]. [But] it's a mental situation, it's not really good for doing creative work because the whole time you feel that actually you should be digging something, or practising your shooting, or preparing for war. It's not really a video game-friendly situation. [In London] it's so much easier.« (nach Batchelor 2017)

matland mit (Rostov: »a gruesome time« (Wiltshire 2020)), bevor Estland 1991 seine Unabhängigkeit erklärte und alle Organe der Kommunistischen Partei verbot.

Der fiktiven Stadt Revachol, in der sich DISCO ELYSIUMs Handlung entfaltet, vor allem dem Arbeiterdistrikt Martinaise, scheint der realgeschichtliche Hintergrund von *ZA/UM* eingeschrieben: »It's not-quite historically accurate but an intensely familiar version of post-communism in a place that feels like eastern Europe.« (Morton 2019) Die alternative Historie der Welt Elysium, die von den *Pen & Paper*-Anfängen bis zu ihrer Einarbeitung in das Computerspiel für eine Periode von 6000 Jahren ausgearbeitet wurde (Metsniit 2017), hat in DISCO ELYSIUM das Zeitalter *The Seventies* erreicht.[40] Kommunist:innen und Anarchist:innen versuchten sich vor dessen Beginn gemeinsam an einer Umwälzung des Staates, kurz nach ihrem Sieg startete allerdings eine faschistische Konter-Revolution, die mit brutalen Mitteln die Macht erlangte und alle sozialen Gegenbewegungen nahezu vollständig auslöschte.[41] Nun hat sich ein neoliberaler Kapitalismus durchgesetzt, durchzogen von einem tiefsitzenden Rassismus. Der Distrikt Martinaise wiederum ist in ideologische Subsysteme zerfallen, ohne zu einer gesamtheitlichen Vision zu finden, eine

40 Autorin Helen Hindpere erläutert: »Though it takes place in an alternative world, we just really liked using elements from the 70s. For instance, there is no internet yet and the first computers are only just being developed. We really liked the buzz of the 70s, and incorporated many elements of that into the world.« (nach Kershaw 2019) Voraus gingen dem Zeitalter *The Seventies* die mit der Bronzezeit vergleichbare *Perikarnassian period*, gefolgt vom frühen Mittelalter (*Franconigerian period*), und der Renaissance (*Dolorian period*). (Metsniit 2017)

41 Der Einfall des Faschismus hat konkrete realweltliche Bezüge, was auch durch das den *Credits* vorangestellte Zitat deutlich wird: »Mankind, be vigilant. We loved you.« Das Zitat ist angelehnt an die letzten geschriebenen Worte von Julius Fučík (»Menschen, ich hatte euch lieb. Seid wachsam!« (»Lidé, měl jsem vás rád. Bděte!«), einem tschechischen anti-faschistischen Schriftsteller, Kritiker, Journalisten und Publizisten, der in einer kommunistischen Partei als Widerstandskämpfer aktiv war. Er wurde nach Folter und Haft unter dem NS-Regime ins Konzentrationslager Plötzensee deportiert und 1943 ermordet.

wirkliche Kommune zu bilden.[42] Die Spuren der gewaltvollen Vergangenheit – »ghosts of past traumas« (Walker-Emig 2019) – sind überall präsent:

> A statue of a former controversial ruler partially torn down during the revolution; a mural smattered with bullet holes where communists were lined up and gunned down. And now Moralintern, the leading body of a Free Market Capitalist government rules, and it's not going anywhere. The district of Martinaise has basically been left to rot. It's a district that the police don't even patrol. The local unionized workers at the docks have to take on being the area's self-policed force, because who else will? (McCarthy 2019)

Vielmehr noch als eine *Mindscape* ist der Stadtteil eine *Emotional Landscape*, der sich Konflikte, Trauer um ungenutzte Möglichkeiten und verpasste Chancen eingeschrieben haben: »Everything about Martinaise is wrecked and haunted and *wanting*. Waiting for a resolution that never came.« (Hadden 2019; Hervorhebung im Original) In der Vergangenheit verhaftet, zeigt sich die ungelöste Identitätskrise von Martinaise als kollektives Trauma – »[…] a wound that won't heal« (ebd.), das eine Ausrichtung auf die Zukunft verunmöglicht. Eine Identitätskrise hat auch Protagonist Harrier ›Harry‹ Du Bois,[43] der eigentlich als Polizist in Martinaise ankommt, um einen Mord aufzuklären – im Hof hinter dem örtlichen Motel *Whirling-in-Rags* hängt eine Leiche aufgeknüpft an einem Baum. (Abbildung 43)

Die Totalamnesie nach einer exzessiven Nacht hat Harry jedoch nicht nur seinen Auftrag und seinen Namen vergessen lassen, sondern seine komplette

---

42 Wie Judge (2019) ausführt: »Communists and fascists do not do battle in Disco Elysium. Why would they? Power lies within the hands of the moralists and the ultraliberals. Neither the communists nor the fascists are relevant enough to upset this balance of power. The neoliberal grip on the world is too strong, and the historical moment that allowed for the revolution has passed.«

43 Den Nachnamen teilt Harrier mit William Edward Burghardt Du Bois (*23. Februar 1868; †27. August 1963), einem einflussreichen afro-amerikanischen Soziologen, Philosophen und Journalisten, der im *Civil Rights Movement* mitwirkte. Sein Konzept des ›doppelten Gewissens‹ »[…] emphasizes that the formation of self-perception and collective racial identity is historically situated.« (Voicu 2011, S. 172) Auch, wenn dies dem Zufall geschuldet sein sollte, spricht es für die politische und soziologische Dimension des Spiels. Harrier ist zudem die Bezeichnung für einen französischen Jagdhund (Beagle-Harrier) und passend gewählt für einen Protagonisten, der detektivisch arbeitend Fährten verfolgt.

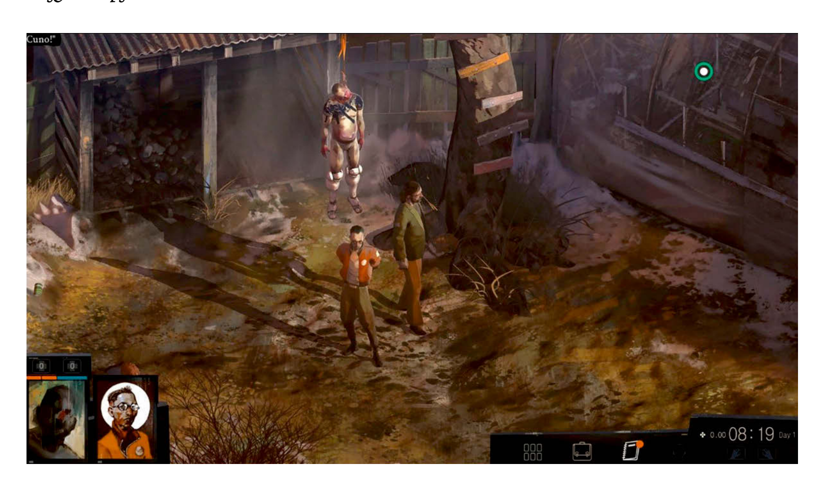
Identität ausgelöscht.[44] Als einziges *Party*-Mitglied wird die Avatarfigur Harry fast durchgehend von Kim Kitsuragi begleitet, einem erfahrenen Polizisten, der als moralische Instanz mit oft großer Gelassenheit und Geduld Harrys Ermittlungen kommentiert und als ›wandelnde Enzyklopädie‹ Hinweise zur Welt Elysium gibt.[45] Von dieser ist nur das Viertel Martinaise durch die

44 Eine Amnesie an den Beginn der Handlung zu setzen, ist ein oft verwendeter erzählerischer Kniff, um gerade in die komplexe Welt eines Rollenspiels einzuführen, die sich die Spielenden so zusammen mit dem Hauptcharakter erschließen. Die Ausgangssituation, neben vielen weiteren Gemeinsamkeiten, teilt sich DISCO ELYSIUM mit einem anderen cRPG – PLANESCAPE: TORMENT (Black Isle Studios 1999; von nun an als PLANESCAPE bezeichnet) wird in Kritiken häufig als Vergleich herangezogen (siehe bspw. Lawver 2019, McCarthy 2019 sowie Alexandra 2020) und von Kurvitz als das wohl wichtigste Spiel seines Lebens bezeichnet: »The two biggest favors anyone's ever done to me in my life are the political education from Estonian punk bands and what (lead designer and writer) Chris Avellone did with *Planescape: Torment*. Punk bands got me through my life until I was 27 or 28, and Chris Avellone's contributions to video games got me past 29. I don't think I would have had the imagination to think you could be so ambitious and literary in video games.« (nach Nelson 2019) PLANESCAPE spielt in der gleichnamigen *Advanced Dungeons & Dragons*-Welt und ist, wie DISCO ELYSIUM, ein cRPG mit isometrischer Perspektive, bei dem der Schwerpunkt ebenso auf den Dialogen und der Handlung liegt. In PLANESCAPE erwacht der Protagonist zwar in einer Leichenhalle, nicht in einem Motelzimmer, aber auch der *Nameless One* hat sein Gedächtnis verloren. Auf der Suche nach seiner Identität erfährt er, dass er sich Unsterblichkeit wünschte und stets wiedergeboren wird, allerdings durch jeden Tod alle gemachten Erfahrungen vergisst. Die Sterblichkeit des *Nameless One* manifestiert sich nach einem Ritual als *The Transcendant One*. Zwar ist der Namenlose unsterblich, doch immer, wenn er zu Tode kommt, muss auch ein anderer Mensch sein Leben lassen. Er verursacht dadurch großes Leid, weshalb ihn die Verstorbenen als rachsüchtige Schatten verfolgen. Wo deswegen *der Nameless One* immer wieder an den Ausgangpunkt seiner Suche nach sich selbst gesetzt wird, in der Leichenhalle von den Toten aufersteht, gibt es für Harry nur ein Leben, innerhalb dessen er mehrere Geburten eines neuen Selbst durchläuft.

45 Die Figur Kim Kitsuragi ist vielschichtiger, als die Beschreibungen der Fachpresse als »heart and soul of the game« (Signor 2019) und »moral compass and True Hero« (McCarthy 2019) vermuten lassen. Er gehört einer marginalisierten Bevölkerungsgruppe an, im Spielverlauf ist er regelmäßig dem rassistischen Verhalten der Bevölkerung von Martinaise – je nach Spielweise auch dem von Harry – ausgesetzt. [Die Darstellung von Rassismus in DISCO ELYSIUM bedarf einer ausführlichen Auseinandersetzung, die hier leider nicht stattfinden kann, aber stattfinden sollte – hier lassen sich durchaus kritische Punkte anbringen: »Mechanically, the game treats fascism as a kind of psychological self-harm. It hurts our morale to pursue it. That's a wishful indulgence […]; it would seem even Disco Elysium, a radically honest project, is not without its evasions.« (Hadden 2019)] Doch wird Kim nicht nur als Opfer von Rassismus beschrieben,

Spielenden erkundbar, durch die *Open World* steuert man Harry aus einer für Rollenspiele typischen isometrischen Perspektive.[46]

Abbildung 43: Harry Du Bois begutachtet mit seinem Partner Kim Kitsuragi den aufgeknüpften Leichnam.



sondern auch als durchaus problematische Figur, zumindest in seiner Rolle als Polizist. Kims Brille, Zeichen der Intellektualität und des Fortschritts, lässt ihn nicht unbedingt das Wesentliche erkennen: Er scheitert an visuellen Schätzungen und übersieht oft Beweismaterial, wie Fußspuren und Fingerabdrücke. Doch auch abseits der detektivischen Arbeit sieht er nicht richtig hin (er verkennt des Öfteren den Wahrheitsgehalt von Harrys abwegigen Schlussfolgerungen und misstraut den Aussagen von Revachols Bewohner:innen) oder absichtlich weg: Stets die Hände hinter dem Rücken verschränkt, bleibt er passiv, wenn Harry Gewalt anwendet oder Drogen für den Eigengebrauch von einem Tatort entwendet. Auch das Einsammeln von ›Unterstützungsgeldern‹ lässt er geschehen – bei genauerer Betrachtung ist seine zur Schau gestellte Moralität, seine vermeintlich humanistische Grundhaltung doch einem Gefühl der Überlegenheit geschuldet, durch das seine Selbstgefälligkeit und -sicherheit Unrecht nicht verhindert, ja sogar fördert.

46 Eine Übersichtskarte verrät, dass die Spielumgebung im Vergleich zu anderen cRPGs relativ klein ausfällt; doch ist sie detailliert gefüllt mit *Points of Interest*, über die man auf zahlreiche Weisen mit der Welt interagieren und sie manipulieren kann. Die auf engem Raum komprimierten ›Zugriffspunkte‹ lassen sich als in die Tiefe gehende vieldimensionale Schichtung begreifen, die der gestreckten, eindimensionalen Verteilung weitläufiger *Open-World*-Spiele entgegengesetzt ist.

Die Spielenden haben nun mit Kims Hilfe ein psychosoziales Puzzle zu lösen, bei dem sich die individuellen Traumatisierungen Harrys mit dem kollektiven Trauma der Stadt vermengen: »In the course of putting your character's memories back together, you also put together the pieces of Revachol.« (Evans-Thirlwell 2019) Welches Bild von Harry und der Welt sich dabei ergibt, bestimmen zahlreiche Variablen der komplexen Spielmechanik.

3.2 Innenleben als cRPG-System

Die dem Spiel vorangestellte Charaktererstellung mutet genretypisch an: Man wählt aus einem Set von Fähigkeiten (*Abilities*) und Fertigkeiten (*Skills*) eine limitierte Anzahl aus, so ergeben sich zahlreiche Avatar-Variationen.[47] Doch DISCO ELYSIUM weist auch hier einige Besonderheiten auf. Zunächst lässt sich das Aussehen des Avatars nicht anpassen, man spielt immer den gleichen ›Körper‹. Dieser kann nun über vier *Abilities* modifiziert werden: *Intellect*, *Psyche*, *Physique* und *Motorics*.[48]

Jeder dieser Fähigkeiten sind sechs distinkte *Skills* zugeordnet, die sich deutlich von anderen cRPGs abheben – beeinflussen die Fertigkeiten bei diesen oft vor allem ›externe‹ Faktoren wie das Kampfverhalten (Intelligenz lässt einen Magier mehr Zaubersprüche lernen, Stärke erhöht die Trefferpunkte bei Kriegern etc.), beziehen sie sich bei DISCO ELYSIUM vielmehr auf das Innenleben von Harry als Avatarfigur. Die Fokussierung auf mentale Vorgänge mündet im *Thought Cabinet*, eines eigens für DISCO ELYSIUM geschaffenen Spielsystems.[49]

---

47 Damit man eine ›Rolle‹ spielen kann, stehen cRPGs vor der Herausforderung, einerseits Informationen und Vorgaben zum Charakter und den Spielenden damit eine Vorstellung/ein Konzept von diesem zu geben; andererseits müssen sie Freiräume zur Entfaltung eigener Herangehens- und Entwicklungsweisen schaffen. DISCO ELYSIUM gelingt dieser Spagat: » [It] gives you enough backstory to come up with a concept and motivations while at the same time not railroading you down a specific path.« (Signor 2019)

48 Man kann entweder das Maximum von 12 *Ability*-Punkten frei zuteilen oder einen von drei vorgefertigten Archetypen spielen – *Thinker*, *Sensitive* oder *Physical*.

49 Das neuartige System durchlief nach Kurvitz bis zur finalen Version über zwölf Iterationen. (Bell 2019)

3.2.1 *Skills* als (unzuverlässige) Berater

Grob lassen sich die *Skills* (Abbildung 44) unterteilen in Repräsentanten der Funktionen des vegetativen Nervensystems (wie *Half Light*, das die *Fight-or-flight*-Reaktion reguliert) sowie höherer Hirnfunktionen (wie *Visual Calculus*, was für mathematisch-physikalische Kombinationsgabe steht).[50] Somit entsteht ein differenziertes Bild intrinsischer neurologischer Vorgänge, die sich natürlich auch auf körperlicher Ebene ausdrücken und entscheidend die Interaktion mit der Umwelt sowie den Menschen in ihr beeinflussen. Dabei treten die *Skills* in einen inneren Dialog, den das Spiel in Textform wiedergibt, und der durch die Spielenden in verschiedene Richtungen gelenkt werden kann. Sind die daraus resultierenden Erkenntnisse meist nützlich, wird schnell deutlich, dass die *Skills*, als Manifestationen der eigenen Emotionen, einen auch täuschen oder in die Irre führen können. Die individuellen Portrait-Bilder der einzelnen *Skill*s – »looking like something halfway between an X-ray and an expressionist portrait« (Lawver 2019) – verstärken dabei den Eindruck von miteinander in ein Streitgespräch tretenden Persönlichkeiten: »Your skills, from Empathy to Esprit De Corps (the capacity to ›understand cop culture‹), speak to you constantly across the game. They are your de facto party members […].« (McCarthy 2019)[51]

Die einem *Skill* zugeteilten Punkte[52] wirken sich maßgeblich auf die Wahrscheinlichkeit aus, mit der eine Handlung gelingt – ob nun Harry einen Flirtversuch unternimmt oder ein Gewicht stemmt. Dabei spielt auch der Zufall eine Rolle, wobei DISCO ELYSIUM das zugrundeliegende System nicht versteckt, sondern geradezu ausstellt: Bei einem der zahlreichen *Checks* rollen zwei grafisch animierte Würfel und entscheiden über *Success* oder *Failure* der

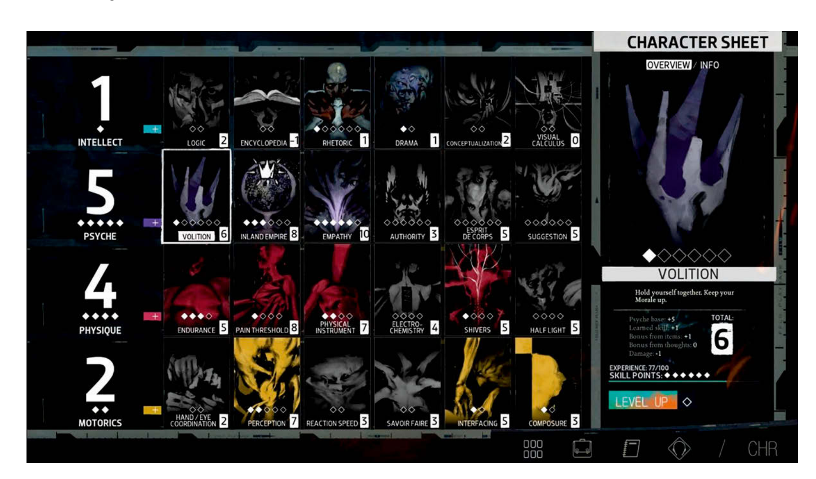
---

50 Auch das *Limbic System* und das *Ancient Reptilian Brain* melden sich zu Wort (oft im Schlaf), sind aber nicht über ein Punktesystem beeinflussbar.

51 Da die *Skills*, neben Kim Kitsuragi, die einzigen ›Begleiter‹ der Avatarfigur darstellen und sie damit eine wichtige Rolle einnehmen, wurden sie von Kurvitz wie tatsächliche Personen gestaltet: »It's a step you need to make this kind of story-based game personal to the player. It gives you a feeling that you are involved in that wall of text, that you gave that skill a voice. The story wouldn't be possible without them.« (Kershaw 2019) Die umfangreichen Dialogtexte – inhaltlich wie grafisch – ansprechend zu gestalten, war für die Entwicklung deswegen zentral; als Vorbild diente die Aufmachung von *Social Media*-Apps wie *Twitter* und *Tumblr*. (Wiltshire 2020)

52 Harry kann genretypisch durch bestimmte Handlungen Erfahrungspunkte erhalten, die ab einer gewissen Summe zu einem Levelaufstieg führen; so werden zu verteilende *Skill*-Punkte freigeschaltet.

Abbildung 44: Die Skills und ihre Portraits.



Aktion.[53] Die den Simulationscharakter hervorhebende Sprengung des intradiegetischen Rahmens verweist auf das zugrundeliegende Regelwerk des ›Möglichkeiten-Baukastens‹[54] und lädt dazu ein, unterschiedliche Varianten durchzuspielen – denn anders als in vielen anderen cRPGs können auch misslungene Aktionen lohnend sein: »They're used to make you ruminate on how different thoughts, ideas, or modes of engaging with the world can both reveal and distort it.« (Walker-Emig 2019)

Der transparent gemachte innere Konflikt vor einer Handlung, vor einer Entscheidung findet in DISCO ELYSIUM, von wenigen Ausnahmen abgesehen, kein Pendant in der Abbildung externalisierter physischer Auseinandersetzungen – und wird so rein mental ausgetragen:[55] »One of the biggest puzzles you'll encounter is yourself, and specifically whether you should trust your

53 Weiß markierte *Checks* können mehrmals wiederholt, rot markierte nur einmal durchgeführt werden.

54 Für Rune Klevjer sind cRPGs »part computer simulation, part computerised simulation« (Klevjer 2006, S. 108). Eine Schachsimulation ist für ihn deswegen ein *computerised game*, weil die Regeln 1:1 als solche erkennbar sind und nicht bzw. kaum abstrahiert. Da DISCO ELYSIUM Teile des Regelwerks transparent im Spiel anzeigt, wäre es demnach ein Hybrid aus *computer game* und *computerised game*.

55 Selbst bei den wenigen physisch ausgetragenen Konflikten ist deren Ausgang nicht direkt beeinflussbar, sondern wird alleinig über das *Check*-System beeinflusst; das Resul-

skills […].«[56] (Kershaw 2019) Über den Verzicht auf die Implementierung eines generischen Kampfsystems und die Hinwendung zum dialog-basierten Kampf wird Persönlichkeit zu einer narrativen Fertigkeit – und Harry als Avatar buchstäblich zu einem *narrative body* (vgl. Kapitel 2.3, Teil I), dessen Geschichte sich in Textform erschließt.[57]

3.2.2 Denkprozesse als Intrusion

Spielmechanisch lässt sich das *Thought Cabinet* (Abbildung 45) als Inventar für Ideale und Ideen umschreiben: Bestimmte getroffene Entscheidungen aber auch Handlungen schalten Gedanken frei, die über einen Zeitraum von einigen *In-Game*-Stunden internalisiert werden können;[58] sie haben sowohl positive wie auch negative Auswirkungen, vor allem auf die *Skills* des Charakters. Harry kann beispielweise seine politische oder sexuelle Ausrichtung durchdenken: Während *Kingdom of Conscience* aus einer moralistischen Handlungsweise resultiert, führt das Sinnieren über einen vermeintlichen *Homo-Sexual Underground* und Harrys Zugehörigkeit zu diesem zu neuen Gesprächsoptionen. Es ergibt sich, je nach Spielweise, eine individuelle Zusammenstellung von Gedanken, die letztendlich Harry als Person mit definieren – in DISCO ELYSIUM erschließt sich das Subjekt neue Denkweisen über seine Handlungen in der Welt, die wiederum von mentalen Prozessen abhängig sind.

Dabei wird deutlich, dass diese Prozesse oft unbewusst an- und ablaufen: Wähle ich z.B. als Spielende:r in Gesprächen oft eine entschuldigende Ant-

---

tat eines Würfelwurfs wird dann selbstablaufend ausgeführt (bspw. kann Harry einen rassistischen Hafenarbeiter umtreten oder scheitert daran).

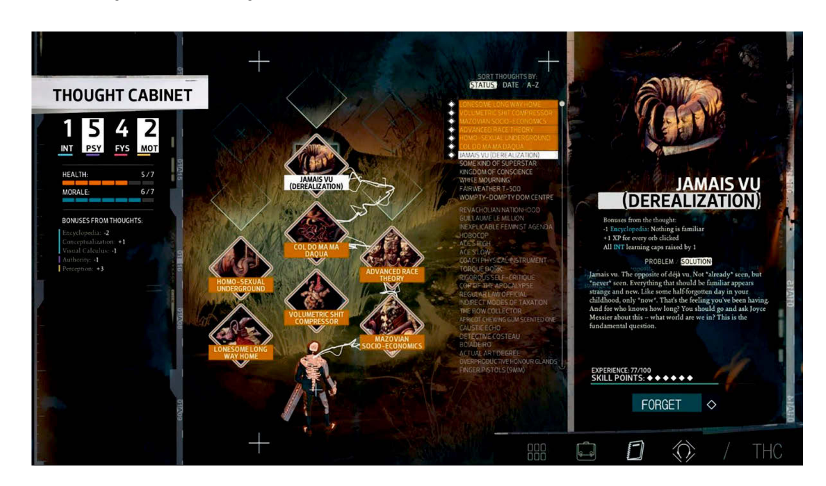
56 Das Erfahrungssystem von cRPGs basiert auf einer linearen Progression der Charaktere und vermittelt dadurch den Eindruck, dass Individuen mit wachsender Erfahrung stetig dazulernen und sich verbessern: »Games are inherently optimistic this way: by accepting tasks and completing them, we steadily become more capable.« (Hadden 2019) Doch das *Skill*-System von DISCO ELYSIUM verharrt nicht in diesem Muster, sondern bricht es auf: »[A] skill can be too developed; a detective can be too smart for their own good, too sensitive, too tough. […] Progress requires trade-offs, the game wants to say. Everything in this world is compromised.« (Ebd.)

57 Nach Waskul & Vanninis (2006) Beschreibungen ist die Avatarfigur Harry ebenso ein *body of interactionism*, er definiert sich vornehmlich über seine (zwischenmenschlichen) Handlungen in der Welt.

58 Eine Besonderheit der Spielmechanik ist es, dass diese *research time* nur in Gesprächen oder bei Handlungen voranschreitet, nicht aber im Schlaf, während dem man in anderen cRPGS oft z.B. Zaubersprüche internalisiert. So wird betont, dass das Nachdenken ein aktiver mentaler Prozess ist.

wort, wird schließlich der Gedanke *Rigorous Self-Critique* freigeschaltet – das verschleierte Mitzählen im Hintergrund transportiert den Effekt einer überraschenden (Selbst-)Erkenntnis.

Abbildung 45: Das Thought Cabinet.



Das Nachdenken über eigene Ideale und Ideen in Form des *Thought Cabinets* ähnelt mehr einer Zerstreuung mit kleineren Konsequenzen, als einer die Ziele des Individuums wesentlich einschränkenden Obsession (Morton 2019) – wenn Harry sich beispielweise auf das Hören des *Col Do Ma Daqua* (der Ruf eines mysteriösen Wesens, dem *Phasmid* – zu diesem später mehr) konzentriert, schärft dies zwar seine Sinne (+1 *Perception-Skill*), es bleibt aber auch wenig Raum für neue Eindrücke (-1 *Encyclopedia-Skill*). Gleichzeitig erinnert das System aber auch an den Mechanismus traumatischer Intrusionen, gerade wenn Harry verzweifelt versucht, sich zu erinnern, wo sein Zuhause ist (ein Gedanke namens *Lonesome Long Way Home*) – die dort erlebten Traumatisierungen hatte er verdrängt:[59] »It knows what it's like when it's hard to let go of

59 Wenn Harry später Relikte seiner Beziehung findet, wie eine alte Postkarte, wird er retraumatisiert, was sich auf seine Moral und/oder Gesundheit auswirkt. Das Moral-System gestaltet sich als eine Variante des *Sanity*-Systems anderer Spieletitel: Wird zwar auch dieses als Skala abgebildet, erfährt die Quantifizierung durch die Umbenennung eine Umdeutung als ethisches System, das die Spielenden mit den (manchmal nicht vorhersehbaren) Konsequenzen ihrer Handlungen konfrontiert.

the past, even when you don't remember the particulars. It understands how trauma affects you to your core, and no matter what you do, it's just there, festering.« (McCarthy 2019) Einer der freischaltbaren Gedanken nimmt direkten Bezug zu der möglichen Begleiterscheinung einer Traumatisierung: *Jamais Vu (Derealization)* verweist auf ein Entfremdungserlebnis, bei dem die Umwelt unwirklich, unecht und kulissenhaft erscheint (vgl. Michal 2018), wie durch die zugehörige Textbeschreibung verdeutlicht wird:

> Jamais vu. The opposite of déjà vu. Not :already: seen, but :never: seen. Everything that should be familiar appears strange and new. Like some half-forgotten day in your childhood, only :now:. That's the feeling you've been having. And for who knows how long? [...]

DISCO ELYSIUMs Gedankeninventar, das Ab- und Auswählen zulässt, zeichnet dabei ein sehr optimistisches Bild des Umgangs mit Trauma-Symptomen: »The detective is able to sieve through thoughts, deciding at will whether to entertain them or tuck them up on a shelf. It's a level of discipline that even people without neuroatypical disorders like OCD [*Obsessive-Compulsive Disorder*] or ADHD [*Attention deficit hyperactivity disorder*] wish for.« (Morton 2019; Hervorhebungen im Original) Trotzdem hebt sich das komplexe System von anderen Spielen, auch anderen cRPGs ab, indem es Trauma nicht nur als antagonistisch wirkende Störung des mentalen Zustandes auffasst, sondern seine Effekte als Teil des Wesens eines Individuums begreift, eng verwoben mit seinem Handeln, aber auch beeinflussbar durch das Handeln anderer. Über sein Trauma wird Harry im Spielverlauf konfrontiert »[...] mit der Endlichkeit und dem Tod des eigenen Lebens, mit belastenden Situationen, mit Krisen, der körperlich-leiblichen Verletzbarkeit und Anfälligkeit, der Abhängigkeit, Einsamkeit und Scham [...].« (Jäckle 2017, S. 69)

3.3 Körper als subjektiver Trauma-Raum

Als wäre er erneut geboren worden, erwacht der erinnerungslose Harry zu Spielbeginn nackt in Fötushaltung auf dem Boden eines Zimmers in Revachol, in einem von Trauma durchzogenen (Lebens-)Raum. Als Individuum *tabula rasa* in diese Welt geworfen, ist er sich existenziell unvertraut geworden: Seinem Selbst und seinem Körper entfremdet, findet er sich in einer Umgebung wieder, die er nicht versteht und der er ausgeliefert ist. In einem solch hostilen Umfeld, das Schmerz und Leid bereithält, »[...] gibt es kein Wohnen, kein ›Heimisch-Werden‹, kein existentiales ›Ankommen‹.« (Jäckle 2017, S. 69)

Wohl schon vor der wendepunktmarkierenden durchzechten Nacht hat Harry sich nicht mehr in sich zu Hause gefühlt, sich selbst nicht mehr bewohnt und den Orientierung verleihenden »beschützenden Raum eines Daheims« (ebd., S. 70) erfahren.

Obgleich seine Dienstakte ihn als überdurchschnittlich guten Polizisten erscheinen lässt,[60] findet man nach und nach Hinweise darauf, dass unter anderem gerade die Hingabe an den Beruf und der damit einhergehende Stress destabilisierend auf Harrys Psyche gewirkt haben, er übermäßig Suchtmittel konsumierte und er darüber seine Verlobte Dora verlor, die nach der Abtreibung des gemeinsamen Kindes auszog und ihn verließ. Harrys Trauma manifestiert sich als ein Unfrieden im eigenen Haus, das »[…] Grenzen fragmentiert, Da-Sein verunmöglicht, Verunsicherung inkorporiert und Verwirrung und ›Raumverlassenheit‹ zum Ausdruck bringt.« (Ebd.)

Weitestgehend wird offengelassen, ob mit der Polizeiarbeit zusammenhängende Erlebnisse auf Harry ebenso traumatisierend wirkten[61] – die Akte verzeichnet jedenfalls drei Tötungen.[62] Ziel des dem Spielanfang vorausgehenden Ausbruchs war sicherlich die Verdrängung von traumatischen Erinnerungen, vor allem an Dora – kehren die Gedanken an sie zurück, nimmt Harry oft mental Schaden (verdeutlicht durch eine Senkung des Moral-Levels, der neben der körperlichen Gesundheit als Balkenanzeige dauerhaft eingeblendet ist). Auf sich selbst zurückgeworfen, findet sich Harry nun in einer »betroffenen Selbstgegebenheit« (Böhme 2012, S. 247) und steht vor der Frage, »[…] wie Freiheit unter widrigen Umständen praktiziert werden kann, wie das eigene Leben und das eigene Selbst in einen sich-entscheidenden und handelnden Ausdruck kommen, also letztlich existieren kann.« (Jäckle 2017, S. 69) Da Harry aufgrund seines Identitätsverlustes eine Zukunftsperspektive (zunächst) verwehrt bleibt, ist er zurückgeworfen auf das Jetzt, in dem er sich erst (neu) definieren muss. Sein Trauma als Grenzsituation trägt also die Herausforderung mit sich, »[…] das Wohnen wieder zu lernen, zu lernen, sich

60 Die Dienstakte lässt sich im Verlauf des Spiels finden. Sie verrät, dass Harry in 18 Jahren Dienst über 200 Fälle gelöst und ›nur‹ drei Menschen getötet hat.

61 Angedeutet wird, dass Harry eventuell Teil eines Teams von Auftragskillern mit dem Namen La Puta Madre war, das im Auftrag eines Kartells gemordet hat.

62 Sein Vorgesetzter äußert im Finale des Spiels, dass Harry sich seltsam verhalten und schon oft exzessive emotionale Ausbrüche gehabt hätte, die mit dem jetzigen vergleichbar seien, was symptomatisch sein kann für einen traumatisierten Menschen: »Traumatisch Leidende erscheinen oft gar nicht leidend, sondern aggressiv, hyperaktiv, geheimnisvoll oder schlicht unverständlich für ihre Umwelt.« (Fuchs 2017, S. 309)

selbst zu bewohnen in der Welt, um sich im Anschluss auch wieder verlassen zu können.« (Ebd., S. 70) Sich selbst zu bewohnen ist nur über den Einbezug des Körpers denkbar, und so muss Harry sich auch mit seinem Körper(-bild) auseinandersetzen.

Der Körper als sozio-semiotisches Zeichensystem (vgl. Kapitel 2, Teil I) lässt Rückschlüsse auf seine Vorgeschichte zu:[63] Harry ist gebrandmarkt von chronischem Akohol- und Drogenmissbrauch; seine Haut ist gereizt und blass, die Nase geschwollen, Gesichtszüge und Mimik sind ihm selbst fremd geworden. Das verrät ein Blick in den Spiegel, der am Beginn der Spielhandlung steht und als eigene Quest ausgestaltet ist (Abbildung 46): Mehrere *Checks* sind zu bestehen, damit Harry sich seinem Spiegelbild stellt, während seine inneren Stimmen ihn warnen und verunsichern – so merkt der *Skill Inland Empire* an: »You won't like what you will see there – and you will never :un-become: it.«

Die Auseinandersetzung mit dem Gesehenen wird als Identitätskonflikt, als Spaltung zwischen dem Selbst(-bild) und seiner Reflexion erzählt.[64] Dem eigentlichen Spiel als Zitat vorangestellt ist die erste Strophe aus dem Gedicht *Reflections* von Ronald Stuart Thomas: »The furies are at home in the mirror; it is their address. Even the clearest water, if deep enough can drown.«[65] Der ›gespiegelte Blick‹ also als identitäre Bestandsaufnahme, dem das Potenzial innewohnt, zu verstören und aufzuwühlen.

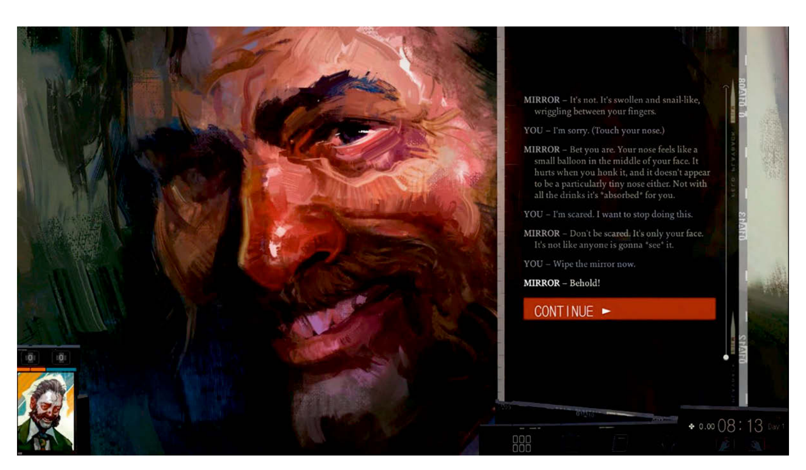
---

63 Frühere Erfahrungen, Erlebnisse, psychisches und physisches Leid sind auch dem Körper des *Nameless One* in PLANESCAPE (wortwörtlich) eingeschrieben: Alte und neue Narben kerben seine Haut, die mit tätowierten Schriften und Symbolen überzogen ist. Spielmechanisch dienen sie sowohl als Tutorial, wie auch als Questgeber: Sie weisen auf das Journal hin, das wichtige Informationen festhält, und auf einen Charakter namens Pharod, der weitere Auskünfte geben kann.

64 In PLANESCAPE ist ein ›Spiegelbild‹ Teil der finalen Konfrontation: Der *Nameless One* steht schließlich seiner manifestierten Sterblichkeit, dem *Transcendant One*, gegenüber.

65 Das komplette Gedicht lautet: »The furies are at home/in the mirror; it is their address./Even the clearest water,/if deep enough can drown.//Never think to surprise them./Your face approaching ever/so friendly is the white flag/they ignore. There is no truce//with the furies. A mirror's temperature/is always at zero. It is ice/in the veins. Its camera/is an X-ray. It is a chalice//held out to you in/silent communion, where gaspingly/you partake of a shifting/identity never your own.« Der Arbeitstitel von DISCO ELYSIUM lehnte sich ursprünglich noch näher an das Gedicht an und lautete lange Zeit *No Truce with the Furies*.


Abbildung 46: Der Blick in den Spiegel.



Als Harry sich im Spiegel betrachtet, scheint dieser mit ihm zu kommunizieren: »Behold! You have no idea what this :thing: is, do you?« Die erschütternde Erkenntnis des Nicht-Wiedererkennens, die Differenz zwischen diffusem, unkonkretem Innenleben und konkretisierter Materialität des formierten Körpers, dient aber auch als Initiationsmoment und Möglichkeit der Transformation.

Harry hat nun eine Wahl: Er kann zunächst entscheiden, wen dieses Gesicht repräsentiert (einen Alkoholiker, einen Superstar, einen Frauenhelden, einen sympathischen Verlierer oder einen leidenden Menschen) und von seiner Selbstwahrnehmung seine zukünftigen Handlungen bestimmen lassen – oder komplett von ihr abweichen. Der Körper im Vollzug (siehe Kapitel 2.2, Teil I) definiert damit Harrys menschliches Sein, die Selbstwahrnehmung dient dabei als Referenzpunkt (zentrische Position), der jedoch stets mit der Fremdwahrnehmung durch andere abgeglichen werden muss (exzentrische Position): Wenn sich Harry beispielsweise in seinem Flirt-Geschick überschätzt, scheitern seine Verführungsversuche, seine Karaoke-Einlage in einer Bar muss nicht unbedingt so positiv aufgenommen werden, wie es seinem sich selbst zugeschriebenen Gesangstalent entspricht.[66] Das Gameplay definiert Harry somit vor allem über seine Positionierung in der Welt: »Der

66 Über den Ausgang entscheidet hierbei auch das *Check*-System.

Mensch ist nichts anderes als sein Entwurf, er existiert nur in dem Maße, in dem er sich verwirklicht, er ist also nichts anderes als die Gesamtheit seiner Handlungen, nichts anderes als sein Leben.« (Sartre 2012b, S. 161)

3.4 Begegnungen mit dem psychosozialen Trauma

Harry Du Bois' Leben erscheint recht gewöhnlich, er ist kein Held in dem Sinne, wie er sonst oft in Computerspielen dargestellt wird: Weder überdurchschnittliche Fähigkeiten oder Begabungen,[67] noch eine besondere Berufung heben ihn vom Rest der Bevölkerung ab. Er hat kaum Einfluss auf das Schicksal seiner Zeit, weitestgehend noch nicht einmal auf sein eigenes, er erfährt eine *denied agency* auf individueller und gesellschaftlicher Ebene.[68] Das Bewusstsein über sein menschliches Schicksal nährt seinen existenziellen Konflikt, der eruptiv in der durchtrunkenen Nacht an die Oberfläche tritt.

Die erste Person, auf die Harry trifft, nachdem er auf dem Boden seines Motelzimmers zu sich gekommen ist (das Spiel führt sie als Miss Oranje Disco Dancer ein, ihr eigentlicher Name ist Klaasje Amandou), hat ihn in der Nacht zuvor laut schreien hören: »I think that you screamed that you… didn't want to be ›this type of animal‹ anymore.« Kurvitz stellt heraus, dass hier der Mensch gemeint ist – » a beast burdened with abstract thought, imagination, and the indignity of existing in a constantly decaying meat prison. The only animal aware of its inescapable fate.« (nach Morton 2019) Harry hat also erkannt, dass er nicht zu einem Tier wurde, sondern als Mensch schon immer eins war und sich nur über das Bewusstsein darüber von anderen Tieren unterscheidet – ein Bewusstsein, das ihm die Last der Selbsterkenntnis auferlegt und das

---

67 Außer vielleicht der ausgeprägten Fähigkeit, Menschen zum Reden zu bewegen – mehrmals wird er von Kolleg:innen als *Human Can Opener* bezeichnet.

68 Die Erfahrung einer soziokulturellen Ohnmacht war von Kurvitz intendiert, er führt sie auf realweltliche Gegebenheiten zurück, die sein Leben und Werk prägen: »The global culture is an empire culture. This is a culture made by winners on boats who sailed to new worlds and then committed genocide. I come from a lineage of serfs – which is a nicer word for slaves – who were freed ten years before the American slaves. My experience of western capitalism comes after the fall of the Soviet Union, which was a really, really bad time for people in eastern Europe in the 90s, whichever way you slice it. So, I never felt like a piece that fit into the western scene, I felt like I was more of a Soviet person for some reason. So naturally, I wasn't going to make a game where I stepped into ceramic armour with a FAL automatic rifle and win.« (nach Kershaw 2019)

Wissen um die eigene Endlichkeit; es zwingt ihn zu einem Abgleich zwischen dem, was ist, und dem, was sein könnte (oder niemals sein wird).

Harry durchlebt einen (Herzens-)Bruch, seine Ideale, die sich im Streben nach einem intakten Zuhause und der Hingabe an seinen eigentlich dem Menschen dienenden Beruf zeigen, scheinen verkümmert zu sein in einer nicht idealen Welt; letztendlich kann er ihnen nicht einmal selbst gerecht werden. Durch den »[…] Vergleich zwischen einem Tatbestand und einer bestimmten Realität, zwischen einer Handlung und der Welt, die unermesslicher ist als sie« (Camus 2013, S. 43), erfährt nun Harry ein Gefühl der Absurdität, das »[…] an jeder Straßenecke jeden beliebigen Menschen anspringen [kann].« (Ebd., S. 24)

Camus' Schilderung des Absurden in *Der Mythos des Sisyphos* lässt sich mit einer intrusiven traumatischen Erfahrung gleichsetzen, die das Sinn- und Bedeutungsgefüge des Individuums in Frage stellt und seine Beziehung zur Welt erschüttert:[69]

> Eine Welt, die man – selbst mit schlechten Gründen – erklären kann, ist eine vertraute Welt. Aber in einem Universum, das plötzlich der Illusionen und des Lichts beraubt ist, fühlt der Mensch sich fremd. Aus diesem Exil gibt es keine Rückkehr, da es der Erinnerungen an eine verlorene Heimat oder der Hoffnung auf ein gelobtes Land beraubt ist. Diese Entzweiung zwischen dem Menschen und seinem Leben, zwischen dem Handelnden und seinem Rahmen, genau das ist das Gefühl der Absurdität. (Ebd., S. 18)

Das Absurde findet sich im Trauma so als »[…] Ausdruck einer existenziellen Gegenwärtigkeit, in der die Endlichkeit, Ausgeliefertheit und Unverfügbarkeit menschlichen Lebens an die Oberfläche tritt und mit Gefühlen des Entsetzens verbunden ist.« (Jäckle 2017, S. 68) Dem mit dem Absurden konfrontierten, dem traumatisierten Menschen bleiben nach Camus nun drei Möglichkeiten: der Suizid, die Flucht in die Hoffnung oder das Annehmen der Absurdität des Daseins. Den Suizid lehnt Camus kategorisch als »Verkennen« (Camus 2013,

---

69 Jerome Appelbaum arbeitet heraus, wie die philosophischen Überlegungen Heideggers zum Trauma Theorie und Praxis der Psychoanalyse befruchten können. Insgesamt sieht er, aufbauend auf Stolorows und Atwoods *Psychoanalytischen Phänomenologie* (1979), großes Potenzial durch die Ein- und Rückbeziehung auf phänomenologisch-existenzialistische Betrachtungen wie die von Camus: »It is my contention that psychoanalysis can benefit as much from the insights found in the study and analysis of drama and literature, Shakespeare, Goethe, Tolstoy, Dostoyevsky, Ibsen and Camus for example, as it can from philosophers.« (Appelbaum & Stolorow 2013, S. 212)

S. 69) ab: Nur vermeintlich könne man sich durch den Akt der Selbsttötung dem Absurden entziehen, vielmehr beinhalte die Resignation gegenüber der »Gewissheit eines erdrückenden Schicksals« (ebd., S. 67) dessen finale Anerkennung:

> Man könnte meinen, der Selbstmord folge der Auflehnung. Aber zu Unrecht. Denn er ist nicht ihr logischer Abschluss. Er ist aufgrund der Zustimmung, die ihm zugrunde liegt, genau ihr Gegenteil. Der Selbstmord ist, wie der Sprung, die Zustimmung, die an ihre Grenzen gelangt ist. Alles ist vollzogen, der Mensch kehrt in seine wesentliche Geschichte zurück. (Ebd., S. 68)

Hoffnung ist bei Camus negativ konnotiert, ein »tödliches Ausweichen« (ebd., S. 20): »Die Hoffnung auf ein anderes Leben, das man sich »verdienen« muss, oder die Betrügerei jener, die nicht für das Leben selbst leben, sondern für irgendeine große Idee, die das Leben überschreitet, es sublimiert, ihm einen Sinn gibt und es verrät.« (Ebd.) Hoffnung verleugnet dadurch, dass sie immer in Bezug gesetzt werden muss zu dem, was noch nicht oder vielleicht nie ist, das Jetzt, das *In-der-Welt-sein*.

So bleibt als dritte Option noch die Auflehnung, die Camus am Schicksal des Sisyphos exemplifiziert. Der griechischen Mythologie zufolge versuchte Sisyphos den Tod zu überlisten, für seinen Hochmut wurde er von den Göttern bestraft. Sie verdammten ihn dazu, bis in alle Ewigkeit einen Felsbrocken unablässig einen Berg hinaufzuwälzen, von dessen Gipfel der Stein stets wieder ins Tal hinunterrollte. Ist die *Sisyphos-Arbeit* bis heute Metapher für eine sinn- und aussichtslose Aufgabe, nahm Camus eine wesentliche Umdeutung der Erzählung vor und malte sich Sisyphos als einen glücklichen Menschen aus (ebd., S. 145), als Prototypen des absurden Helden:

> Es ist nicht schwer zu verstehen: Sisyphos ist der absurde Held. Ebenso sehr aufgrund seiner Leidenschaften wie seiner Qual. Seine Verachtung der Götter, sein Hass auf den Tod und sein leidenschaftlicher Lebenswille haben ihm die unsagbare Marter eingebracht, bei der sein ganzes Sein sich abmüht, ohne etwas zu vollenden. (Ebd., S. 143)

Dadurch, dass ihm Suizid und Hoffnung entzogen sind, bleibt Sisyphos nur noch der Akt des Tuns, die Bewältigung seiner Aufgabe – sein Handeln definiert ihn und wird zu seinem Sein. Über das Bewusstsein für seine Lage, durch immerwährendes Aufbegehren kann Sisyphos die seinem Schicksal inhärente Absurdität annehmen:

> Die erste und im Grunde einzige Voraussetzung für meine Untersuchungen ist, gerade das, was mich niederdrückt, festzuhalten und folglich das, was ich darin für wesentlich halte, zu respektieren. Ich habe es gerade als eine Gegenüberstellung und als einen fortdauernden Kampf definiert. Und wenn ich diese absurde Logik zu Ende denke, dann muss ich erkennen, dass dieser Kampf die Abwesenheit jeder Hoffnung voraussetzt (was nichts mit Verzweiflung zu tun hat) sowie fortgesetzte Ablehnung (die nicht mit Entsagung zu verwechseln ist) und bewusstes Unbefriedigtsein (das man nicht mit jugendlicher Unrast gleichsetzen sollte). [...] Das Absurde hat nur insoweit einen Sinn, als man sich nicht mit ihm abfindet. (Ebd., S. 44)

Nach Camus' Überlegungen steht Harry demnach als (traumatisierter) Mensch vor der Entscheidung, in die Hoffnung zu fliehen oder in den Suizid, er kann aber auch das Absurde annehmen und sich damit – bezogen auf seine Traumata – als absurder Held ein *working through* ermöglichen.

3.4.1 Entscheidung für das Absurde

Bisher zeigte Harry vor allem Fluchttendenzen, immer wieder wollte er sich seinem Leben entziehen (ein weiterer Hinweis für eine Traumatisierung – wie bereits ausgeführt, begehen Traumatisierte signifikant häufiger Suizid). Anscheinend hat der ›alte Harry‹, von dem einzelne Indizien (wie Kleidungsstücke, Dienstmarke, gehörte Schallplatten, leergetrunkene Flaschen) und Konversationen mit anderen ein bruchstückhaftes Bild ergeben, sich in einem toxischen Verdrängungsversuch regelrecht bewusstseins-los trinken wollen, um dem Gefühl der Absurdität zu entkommen. Darauf möchte er aus dem komatösen Zustand gar nicht erst erwachen (»Take me back to the formless, disembodied nothing!«), flüchtet sich vor einer bewussten Wahrnehmung mit Hilfe von Alkohol und anderen Drogen.[70]

Es gibt Hinweise auf mehrere Suizidversuche: Harry hat seinen Wagen, vielleicht absichtlich, betrunken in einen Kanal gesteuert. Am Ventilator im Motelzimmer hängt eine Krawatte – dass Harry versucht hat, sich damit zu

---

70 Sowohl Kurvitz als auch Kender durchlebten Phasen des Alkoholismus, eine von zahlreichen autobiografischen Erfahrungen, die ins Spiel einflossen. (Wiltshire 2020) Kurvitz zur funktionalen Einbindung: »In RPGs, usually the amnesiac character has a kind of curse cast upon them and a dark shadow hunting them, and ours was alcohol.« (nach Nelson 2019) Alkoholkonsum wird in DISCO ELYSIUM dabei weder glorifiziert noch verharmlost.

erhängen, impliziert auch ein Traum, in dem er sich anstelle des Mordopfers an einen Baum geknüpft imaginiert.

Tatsächlich aber scheint Harry zwar den Gedanken an Suizid weiter mit sich zu tragen, allerdings nur als eine theoretische Option, die ihm – was zunächst als Widerspruch anmutet – ein Möglichkeitenpotenzial eröffnet.[71] Erforscht er den Gedanken *Finger on the Eject Button*, kommt ihm jeden Abend die Idee, sich umzubringen (wählt man diese Option, endet das Spiel); doch gleichzeitig erhält er Boni auf den *Authority-Skill* (*+2: Nothing to lose*) und den *Suggestion-Skill* (*+2: I always liked you the best*). Harrys gesteigertes Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen erwächst aus dem Wissen, dass die Entscheidung für das Leben allein in seiner Hand liegt, und er diese Entscheidung bisher (immer wieder) bejaht hat: Die Ablehnung des Suizids bezeugt »Tag für Tag seine einzige Wahrheit« (Camus 2013, S. 69) und gibt Harrys Leben einen Wert. Durch die ›Nullsetzung‹ der selbst herbeigeführten Amnesie, vielleicht aber auch durch frühere Taten, einer Vergangenheit und Zukunft (zunächst) beraubt, begegnet Harry der sich ihm neu erschließenden Welt mit Naivität sowie einer fast kindlichen Neugierde: In seinem begrenzt erscheinenden Trauma-Universum, in dem jenseits »nur noch Niedergang und Nichts« (ebd., S. 73) ist, bedeutet Leben »[n]ichts anderes zunächst als die Gleichgültigkeit der Zukunft gegenüber und das leidenschaftliche Verlangen, alles Gegebene auszuschöpfen.« (Ebd.)

Trotzig begegnet der traumatisierte Harry einer traumatisierten Welt, seine Auflehnung »[…] ist die ständige Anwesenheit des Menschen bei sich selbst. Sie ist kein Sehnen, sie ist ohne Hoffnung. Diese Auflehnung ist nichts als die Gewissheit eines erdrückenden Schicksals, weniger die Resignation, die es begleiten sollte.« (Ebd., S. 67) Unermüdlich und mit Faszination setzt Harry, der nichts mehr zu verlieren hat, sich mit den verlorenen Individuen Revachols auseinander. In den Untergrund abgetauchte Revolutionäre ohne soziale Netzwerke, um den Fortbestand kämpfende Gewerbetreibende, mit Drogen handelnde Minderjährige, alleingelassene ältere Menschen – mit und an ihnen kann Harry handeln, ihr Schicksal positiv wie negativ beeinflussen.

---

71 Abgesehen davon ist es nur in einer Spielsituation konkret möglich die Wahl zu treffen, Suizid zu begehen, nämlich im Gespräch mit Titus Hardie, dem Mitglied einer Arbeitergemeinschaft. Harry möchte durch die Androhung, sich selbst zu erschießen, »Autorität herstellen.« Somit ist dies eher egomanisches Gehabe, mehr trotzige Geste eines verletzten Stolzes als Geste der Aufgabe – eine finale Auflehnung nicht gegen das Absurde, sondern gegen Harrys in Frage gestellte Glaubwürdigkeit.

Losgelöst von einer Sinnsuche, wird Harrys Sein durch seine Handlungen bestimmt. Harrys Sisyphos-Arbeit ist »[…] sein Abenteuer in der Zeit seines Lebens. Dort liegt sein Acker, dort sein Handeln, das er jedem Urteil entzieht, nur seinem eigenen nicht.«[72] (Ebd., S. 83) Hoffnungslosigkeit, Ablehnung und Unbefriedigtsein – Eigenschaften, die in klassischen Detektiv-Erzählungen einen Anti-Helden markieren, sind Grund seiner »tiefen Freiheit« (ebd., S. 72), die es Harry erlaubt, unübliche Methoden zu wählen und beharrlich Ziele und Aufgaben zu verfolgen, die andere als unbedeutend erachten würden, aber tiefe Rückschlüsse auf die Eigenarten der Welt und die Gesellschaft in ihr zulassen. Letztlich kann ein neues Weltbild wiederum Harrys erstarrtes Selbstbild verändern:[73] »Das Absurde […] gibt […] mir eine Handlungsfreiheit wieder und feiert sie. Dieser Verlust an Hoffnung und Zukunft bedeutet für den Menschen einen Zuwachs an Beweglichkeit.« (Ebd., S. 70) Eine Beweglichkeit, die zur Auseinandersetzung mit dem (inter-)subjektiven Trauma führen kann.

3.4.2 Im Zentrum des Absurden

Das Trauma als großes Unbekanntes (*vast unkown*, Cannon 1999) durchdringt in DISCO ELYSIUM nicht nur metaphorisch, sondern als physikalisches Phänomen die Welt. Die Landmasse von Elysium, die aus mehreren Kontinenten und zahlreichen Inseln besteht, wird von einer geografischen Struktur mit dem Namen *The Pale* separiert, die den Großteil der Oberfläche ausmacht, und die – nach den bisherigen Forschungsergebnissen – aus Nichts besteht, keine Materie aufweist.[74] Es ist kein Zufall, dass in der *Emotional Landscape*

---

72 Man könnte denken, das Absurde führe zur uneingeschränkten Freiheit des Handelns, das keine moralischen Kategorien kennt. Doch »[d]as Absurde befreit nicht, es bindet. Es rechtfertigt nicht alle Handlungen. Alles ist erlaubt – das bedeutet nicht, dass nichts verboten wäre. Das Absurde gibt den Folgen dieser Handlungen nur ihre Gleichwertigkeit.« (Camus 2013, S. 84) Bestimmte Aktionen lassen das Spiel enden, wenn bspw. Harry Cunos jugendliche Begleiterin Cunoesse erschießt. Zwar ist es möglich, einen rassistischen Cop zu spielen, *Disco Elysium* positioniert sich jedoch klar gegen diese Haltung, ist »fiercely and proudly political.« (McCarthy 2019)

73 Dass in DISCO ELYSIUM eigentlich jegliche Regeln klassischer Detektiv-Geschichten ignoriert werden, arbeiten Hadden (2019) und Judge (2019) heraus.

74 Spielmechanisch stellt *The Pale* eine Rahmung und Limitierung des betretbaren Areals dar. Joyce Messier, auf die Harry während seiner Ermittlungen trifft, beschreibt die Eigenschaften der ›Blässe‹ wie angelehnt an Sartres *Das Sein und das Nichts* (1943): »Acromatic, odourless, featureless. The pale is the enemy of matter and life. It is not :like: any other – or :any: thing in the world. It is the transition state of being into nothing-

von DISCO ELYSIUM sich das Nichts an einem Ort der Spiritualität manifestiert: In der *Dolorian Church of Humanity* dringt *The Pale* durch ein winziges Loch ein und schluckt jegliche Geräusche in seiner Umgebung. Die Kirche ist schon lange verlassen, Glaube – und damit Hoffnung – haben keinen Raum in Martinaise. Nur ein altes Wandgemälde, das die als Heilsbringerin verehrte *Dolores Dei* abbildet, erinnert an die ursprüngliche Funktion des Ortes. Die Erlösungssuche über eine religiös überhöhte Führungspersönlichkeit erscheint als Relikt der Vergangenheit und hinterlässt ein existenzielles Loch, das es zu füllen gilt – ein Loch, wie es auch das Trauma in die Existenz des Menschen reißen kann.

---

ness.« (Auch an *Weniger als nichts: Hegel und der Schatten des dialektischen Materialismus* von Slavoj Žižek (2014) muss hier gedacht werden.) Sartre zufolge tritt das Nichts erst durch den Menschen in die Welt. Das (Bewusst-)Sein ermöglicht ihm, sich ein Nicht-Sein vorzustellen, das er so in Gegenüberstellung zu seiner Existenz erschafft: »Der Mensch ist das Sein, durch das das Nichts zur Welt kommt.« (Sartre 1993, S. 83) Auch das *Phasmid* (zu diesem mehr in Kapitel 3.4.3 dieser Analyse), das bereits vor den Menschen Elysium bewohnte, weist auf diesen Zusammenhang hin: »It is a nervous shadow cast into the world by you, eating away at reality. A great, unnatural territory. Its advent coincides with the arrival of the human mind.« Da das Nichts also an den Menschen als »weltbildendes Tier« (Brandt 2006, S. 16) geknüpft ist (ebenso, wie das Nichts erst durch den Menschen in die Welt kommt), so liegt auch das Absurde »[…] weder im Menschen (wenn eine solche Metapher einen Sinn hätte) noch in der Welt, sondern in ihrer gemeinsamen Präsenz.« (Camus 2013, S. 43) Das Nichts stellt für den Menschen einen Möglichkeitsraum dar – denn es könnte etwas an dessen Stelle sein. Für Sarte ist das Nichts auch potenzielle Freiheit, wenn der Mensch denn die Wahl trifft, es mit etwas zu füllen. Die Entscheidung ist dem Nichts damit entgegengestellt, ist seinsbestimmend und stets auch zukunftsgerichtet: »Choice is not an act that is made and then filed as a retained decision, which rests in the past. It is to some extent, contemporaneous with the present and the future because it is a call to future fulfilment.« (Sandowsky 2005) Somit weist *The Pale* auch eine zeitliche Dimension auf, wie Hadden (2019) herausstellt: »The pale is a human creation, an excretion of the human animal. The phasmid tells us that no other species remembers it existing before *we* rose to supremacy. While *Disco Elysium* never offers a definitive account of the pale and its causes, you might call it the accumulated weight of our human past. Our tidal wave of history, rolling back to shore.« Das Nichts besteht dieser Interpretation nach aus vergangenen Entscheidungen, die, der Binarität von Individuum und Gesellschaft entsagend, als (verdrängte) Trauma-Geschichte Gegenwart mit strukturiert, die Menschen in ihr konfrontiert und herausfordert – wie Joyce es formuliert: »They call it *the blend-over of the self*. The pale does not only suspend the laws of physics, but also the laws of psychology, maybe history, even… The human mind becomes over-radiated by past.«

Im Spiel wird ein Versuch der Auffüllung/Eindämmung durch die Wissenschaft unternommen, verkörpert durch die Programmiererin Soona; sie kann durch ihre Untersuchungen jedoch lediglich nüchtern verzeichnen, was gerade ist, und eventuell, welche Ursachen zum Jetzt-Zustand führten – eine Bestandsaufnahme, wie sie auch Freuds Psychoanalyse vornimmt.

Sieht man das Loch, durch das das Nichts dringt, als traumatische Intrusion des Subjekts sowie des sozialen Kollektivs, ist eine Ausrichtung auf die Gegenwart und Zukunft, wie sie die existenzialistische Psychoanalyse vorsieht, erst durch den Gegensatz zum stumm machenden, vergangenheitsbehafteten *speechless terror* des Traumas möglich – im Kontext von DISCO ELYSIUM steht hierfür die Musik, durch die sich der Mensch von anderen Lebewesen abhebt: »And not just any music: noisy, urgent rave. Youth music. If the old world is leaking, *Disco Elysium* seems to say, plug it with the new.« (Hadden 2019) Rave war vor allem in seinen Anfängen auch politische Gegenbewegung[75] und steht hier ein für die individuelle sowie systemische Dimension von Trauma, die erst in ihrer Vereinigung Änderung und Überwindung, ein *working through* möglich macht. Das Aufbegehren der Jugend(-musik) gegen Konvention und Tradition verhilft dazu, einen neuen Rhythmus zu finden jenseits des bisher Gewesenen und Erlebten. In den Worten von Camus: »Es gibt kein Schicksal, das durch Verachtung nicht überwunden werden kann.« (Camus 2013, S. 143)

Das gilt auch für Harry: Als Fan der Disco-Musik ist er eigentlich einer nostalgisch verklärten Vergangenheit verhaftet, deren Glanz und Glamour für ihn vermeintliche Stabilität und Sicherheit bedeuten.[76] Doch in der *Church of Humanity* – der Kirche der Menschheit und Menschlichkeit – kann er sich, nach einem erfolgreichen *Check*, zur Rave-Musik bewegen (auch der sonst introvertierte Kim kann zum Mitmachen überredet werden). Am Rande des

75 Das gleiche trifft auf den Punk zu, dem Kurvitz, wie schon erwähnt, einen großen Stellenwert in seinem Leben einräumt.

76 Der Titel des Spiels verbindet den Begriff *Disco* mit *Elysium*, dem lateinischen Ausdruck für die Insel der Seligen, auf die von den Göttern favorisierte Helden geschickt werden und die Unsterblichkeit erlangen. Aber auch ein Abschnitt des Totenreichs wurde damit bezeichnet, in den von den Totenrichtern für würdig befundene gelangen. So ist der Welt von DISCO ELYSIUM ein Heilsversprechen eingeschrieben, das allerdings mit der Disco-Musik, den Idealen der Revolution, verstummte. Ebenso lässt sich Elysium als Reich des absurden Helden Harry begreifen, der dieses als Sisyphos, in einem (traumatischen) Limbus gefangen, bewohnt.

Nichts tanzt Harry auf die Musik des Neuen, des Jetztzeitigen, wird als Subjekt Teil der Gesellschaft seiner Zeit: »Harry can commune with the city by boogieing out of his mind.« (Hadden 2019)

Erst durch das Bewusstmachen der Intersubjektivität seiner Traumatisierungen kann er ›aus seinem Verstand treten‹, sein Gedankenkabinett verlassen, das eher einem Karussell entspricht, sich unendlich um sich selbst drehend um eine leere Mitte, um sein Trauma. Die Zuwendung zur (soziokulturellen) Gegenwart hilft Harry Vergangenes konstruktiv in sein Leben zu integrieren: »If there is too much past to bear, make yourself present. […] He [Harry] cannot run from his past, but he can dance with it. » (Ebd.)

3.4.3 Manifestation des Absurden

Da Harry immer wieder mit seiner unorthodoxen Vorgehensweise das starre Denkraster eines Polizeibeamten verlässt, scheinbare Nebensächlichkeiten ihm ebenso wichtig sind wie das Lösen des Mordfalles, offenbaren sich ihm zahlreiche Facetten des komplexen sozialen Gefüges von Martinaise. Gerade Situationen, die unbedeutend erscheinen, und in denen Kim Kitsuragi, eigentlich die Stimme der Vernunft, von weiteren Nachforschungen abrät (das sei nicht zielführend – man ist als Spieler:in geneigt, ihm Glauben zu schenken), halten oft wichtige Erkenntnisse bereit.[77] Die wohl wichtigste erlangt Harry dadurch, dass er nicht nur vermeintlich feststehende Regeln und Vorschriften der Gesellschaft bricht, sondern gar Naturgesetze in Frage stellt: Beharrlich folgt er den Spuren der geheimnisvollen *Cryptids*, an deren Existenz nur ein älteres Ehepaar glaubt; als Kryptozoolog:innen[78] sind sie selbst auf der Suche nach Exemplaren dieser insektenähnlichen Gattung, die aufgrund ihrer ausgefeilten Tarnung nur schwer zu finden seien, wie sie im Gespräch mit Harry betonen. Doch zum Spielende, dessen Schauplatz eine kleine Insel bei Martinaise ist, erscheint tatsächlich ein *Cryptid*, das *Insulindian Phasmid*. (Abbildung 47) »I exist«, sagt das Geschöpf zur Begrüßung und führt aus, dass es schon lange vor der Menschheit den Planeten bevölkerte. Harry kann nun

---

77 Ein Beispiel: Nur Harry insistiert verbissen darauf, dass dem Mann einer Arbeiterin tatsächlich etwas zugestoßen sein könnte, was schließlich zu der Entdeckung seiner Leiche führt. Sowohl die Frau selbst als auch Kim haben aufgrund der Alkoholabhängigkeit des Mannes vermutet, dass er schlicht irgendwo seinen Rausch ausschläft.

78 Die Kryptozoologie ist keine eigentliche Wissenschaft. Sie befasst sich mit Arten, für deren Existenz es nur zweifelhafte Belege gibt, die oft der Folklore entspringen; ein bekanntes Beispiel für eine dieser Arten wäre *Big Foot*.

in einen Dialog mit dem *Phasmid* treten, während dem es alle Mystifizierungen negiert: Es beschreibt sich als »relatively median lifeform«, die keinem Traum entspringe, sondern real sei; es besitze keine Seele.

Genauso wenig lässt das *Phasmid* zu, dass Harry sich in eine transzendentale Erklärungsweise für die eigene Existenz flüchtet, die Hoffnung versprechen, aber auch die Verantwortung für sein Schicksal von ihm nehmen würde[79] – lakonisch schmettert es seine sinnsuchenden Fragen ab:

> Harry: »Where does this come from? All this? Around us? The world? […] We need to know. Perhaps it's sent to us by a god?«
> Insulindian Phasmid: «:I: think we should eat it. If its a leaf you can put it in your mouth. Or a reed. Yum.«

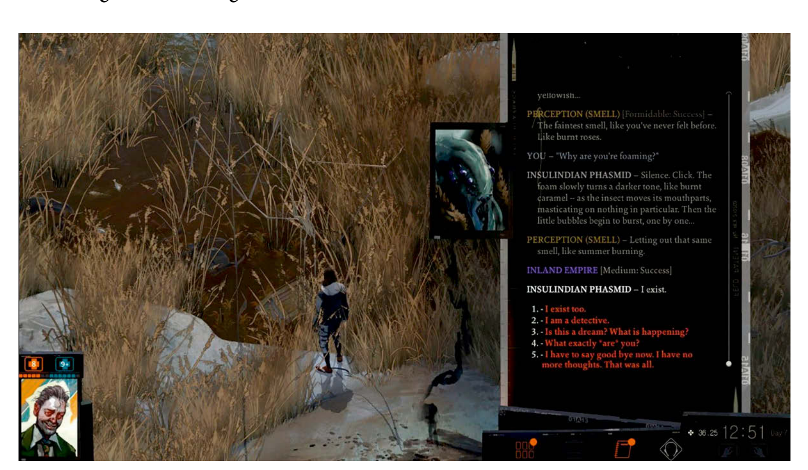
Harrys Folgerung zeigt eine Konfrontation mit der Absurdität seiner Existenz: »Then all we can do is beat our fists against it? Day after day. With no answer.« Doch hat Harry schon zuvor nach dieser Erkenntnis gehandelt – seine Akzeptanz der Absurdität des Lebens, sein daraus resultierender Herausforderungswille, seine Beharrlichkeit und sein Stolz haben ihn das *Phasmid* entdecken lassen.

Das *Phasmid* wird so zum Symbol seiner Auflehnung, aber auch einer hinzugewonnenen Stabilität: Der Glaube daran, dass sein Universum mehr beinhaltet als Trauma, eröffnet Harry einen neuen (Bewusstseins-)Raum, dessen konkreter Repräsentant das *Insulindian Phasmid* ist. Genügt »[d]em Suchenden eine einzige Gewissheit« (Camus 2013, S. 43), ist die Entdeckung des *Phasmids* für Harrys persönliche Entwicklung bedeutsamer als der ambige Mordfall, dessen Aufklärung letztendlich unbefriedigend bleiben muss. Sie ermöglicht ihm ein *working through*, eine zukunftsgewandte Perspektivenverschiebung. Dabei gibt das *Phasmid* zu verstehen, dass eine Überwindung der persönlichen Traumatisierung nur über die Anerkennung seiner inhärent psychosozialen Struktur möglich ist, nur über die Zuwendung zur Gesellschaft geschehen kann, geschehen muss: »I also have one more thing to say to you: that woman – turn from the ruin. Turn and go forward. Do it for the working class.«

---

79 Wie groß diese Verantwortung ist, macht das *Phasmid* sehr deutlich: »You are a violent and irrepressible miracle. The vacuum of cosmos and the stars burning in it are afraid of you. Given enough time you would wipe us all out and replace us with nothing – just by accident.«

Abbildung 47: Im Dialog mit dem Insulindian Phasmid.



Die individuelle und soziokulturelle Dimension von Trauma hat Harry bereits in einem Traum (unbewusst) verknüpft, in dem er seine Ex-Freundin als *Dolores Dei* imaginierte, als ›Göttin der Schmerzen‹, die als eine Anführerin der gescheiterten Revolution religiös überhöht und verehrt wurde: »In Harry's addled mind, this isn't a trite comparison; the Revolution and Dora were both opportunities for hope – joyous uprisings –but they're gone now, into history.« (Hadden 2019) Harry kann nach der existenzialistischen Auseinandersetzung mit dem *Phasmid* erkennen, dass er Dora ebenso überhöht, als Symbol der Hoffnung bedeutungsvoll aufgeladen hat. Wie Revachol blieb er einer Vorstellung, einem Bild der Vergangenheit verhaftet, das so nie Wirklichkeit war, und konnte dadurch seine Krisen nicht lösen. Das *Phasmid* bildet somit ein mythisches Zentrum der Motivik des Spiels: Ideologische Verschiebungen, nationale Problematiken, persönliche Entwicklungen, individuelle und kollektive Traumata – das (zeitlich) beschränkte Leben wird hier der Entdeckung des überzeitlichen, filigranen Wesens entgegengestellt, das an eine Mystik glauben lässt, die nicht mystifiziert, nicht außerweltlich ist und somit die (traumatische) Existenz im Hier und Jetzt bereichern kann – »making sense in a senseless world« (May 1991, S. 15).

3.4.4 Konfrontation des Absurden

Das *Insulindian Phasmid* ist nicht der einzige Bewohner der kleinen Insel bei Martinaise, zu der Harry eigentlich deswegen aufbricht, weil er Hinweisen auf den Mord nachgeht – er hat erfahren, dass es sich bei dem Erhängten um den Händler Ellis ›Lely‹ Kortenaer handelt, der tatsächlich erschossen wurde, bevor eine Gruppe von Dockarbeitern seinen Leichnam aufknüpften. Auf der Insel findet Harry, an einem Lagerfeuer sitzend, einen alten, weißbärtigen Mann vor, der vom Spiel als *The Deserter* eingeführt wird, sein eigentlicher Name ist Iosef Lilianovich Dros. Im Gespräch mit ihm kann man ein Mordgeständnis einfordern, das Motiv ist komplex: Iosef, ein Kommunist, hat den Kapitalisten Lely einerseits aus politischen Gründen erschossen. Andererseits war er verliebt in Klaasje (mit der Harry das erste Gespräch nach Verlassen seines Motelzimmers führte), die mit Lely ein Verhältnis hatte – Iosef feuerte den tödlichen Schuss ab, als Lely Klaasje in ihrem Motelzimmer aufsuchte.

3.4.4.1 Der dunkle Spiegel

Die Aufklärung des Falles muss, nach den Maßstäben einer klassisch erzählten Detektiv-Geschichte, unbefriedigend bleiben: Der Mörder wurde als Charakter nicht zuvor eingeführt,[80] gesteht die Tat aus freien Stücken; seine körperliche Gebrechlichkeit sowie sein hohes Alter unterlaufen das Bedürfnis nach einer ausgleichenden Gerechtigkeit durch eine Verhaftung. Nur vermeintlich handelte Iosef aus politischen Überzeugungen, die überdecken, dass er vielmehr aus emotionalen Gründen tötete. Der Selbsterkenntnis entfliehend, nicht mehr zu sein als ein in seinem Stolz verletzter, eifersüchtiger Mann, definiert Iosef sich über eine Revolution, die längst niedergeschlagen wurde, für ihn aber identitätsstiftend bleibt. Er hält an einer Vergangenheit fest, die niemals wahr wurde, an einer verpassten Möglichkeit, einer vertanen Chance – und begegnet der Gegenwart mit Verachtung und Gewalt:

> So that's our murderer: the last gasp of the utopian project that haunts Revachol. It lashes out for blood, shudders, and dies. Fantasy, memory, nostalgia, ghosts, echoes of a previous era. The Deserter is a reminder of the

---

80 Auch, wenn es indirekte Hinweise gab: »The player could not have foreseen The Deserter himself, the individual person. But Disco Elysium tells us from the beginning that Revachol has been haunted by the ghosts of the quashed communist revolution for decades. The senseless murder the player investigates is a reverberation of a monumental historical event that has not been resolved or reckoned with.« (Judge 2019)

> violence that shaped the world. He is a false fulfillment of that revolution's promise, a dark irony, and a sad delusion. (Judge 2019)

Ist Iosef somit soziokultureller Repräsentant eines gesellschaftlichen *might-have-beens*, ist er ebenso Repräsentant eines subjektiven *might-have-beens*, nämlich in Bezug auf Harry: Wie er verharrt er in der Vergangenheit, die er in seinen Erinnerungen verklärt und so umdeutet, dass er sich nicht einer Eigenverantwortung an den Geschehnissen stellen muss. Doch wo Iosef sich durch seine regressive Ideologie – und als Einsiedler auch räumlich – der jetzigen Gesellschaft entzieht, sich seinen individuellen (Rache-)Bedürfnissen hingibt und zum Mörder wird, wendet Harry sich den Menschen zu, handelt zunehmend mit und an der Gesellschaft seiner Zeit (ebenso wie er von ihr be-handelt wird) und nähert sich so der Einsicht, dass sein konstruiertes Vergangenheitsbild, vor allem das seiner Beziehung, ihn in seinem Fortschritt blockiert.[81]

Sich als psychosoziales Wesen zu begreifen, ist der eigentliche Fall, den es aufzuklären gilt – Iosef ist dabei Harrys finaler Blick in einen dunklen Spiegel,[82] der ihm auch sein Trauma als ein psychosoziales entgegenwirft:

> In this sense, I see the shooter as not simply a jealous madman, but a manifestation of Revachol's guilt, trauma and unresolved anger left over from the failed revolution. His attack is the violent last gasp of the Commune, lashing out at those who hurt it. It is the result of decades of putting this community trauma aside and refusing to come to terms with it, or perhaps not allowing it to heal. There are a good number of parallels between the shooting and Harry's binge drinking night, both are tragedies that are the result of unresolved trauma. (ArtOfConfusion 2020)

Harrys detektivische Suche, die auf der Insel endet und ein doppeltes Ziel hatte – »reapplying for your job as a human being and as a cop« (Kurvitz, nach Hadden 2019), lässt ihn somit nicht nur einen Täter finden, sondern führt auch zu einer Konfrontation mit dem Absurden (dessen Manifestation das

81 Das cRPG lässt weitestgehend zu, dass man einen Harry spielt, der sich allem verweigern möchte. Doch um das Spielziel zu erreichen, wird man notfalls getrieben von der Gesellschaft, der Harry sich nicht entziehen kann (höchstens durch Suizid oder ein Verhalten, das vollständig konträr zu ihren Regeln ist).

82 Somit ist diese Konfrontation komplementär zur Begegnung des *Nameless One* mit dem *Transcendental One* im Finale von PLANESCAPE.

Insulindian Phasmid ist) sowie seinem unbearbeiteten psychosozialen Trauma, das durch Iosef repräsentiert wird.[83]

3.4.4.2 Bestandsaufnahme

Ohne Iosef zu verhaften, verlässt Harry nach dem Gespräch die Insel und findet sich schließlich seinen Vorgesetzen und Kolleg:innen der Miliz-Station *Precinct 41* gegenübergestellt, vor denen er sich für getroffene Entscheidungen und seine Vorgehensweise rechtfertigen muss. Wenn Harrys Vorgesetzte die Stadt erreichen und seine Diensttauglichkeit beurteilen,[84] hat Harry sich bereits (zu sich selbst) positioniert: Der Abgleich mit Idealen, Lebensentwürfen, Handlungen und den Entscheidungen anderer, aber auch vor allem die Rückschau auf die eigenen, lassen einen Vergleich mit dem Harry vor dem Blackout zu:

> In diesem besonderen Augenblick, in dem der Mensch sich seinem Leben zuwendet, betrachtet [er] die Reihe unzusammenhängender Handlungen, die sein Schicksal werden, als von ihm geschaffen, vereint unter dem Blick seiner Erinnerung und bald besiegelt durch den Tod. (Camus 2013, S. 148)

Erst jetzt kann Harry sein Bild von sich vervollständigen, in Auseinandersetzung mit dem Vergangenen, mit den Widersprüchen und Lücken der eigenen Biografie, der eigenen Existenz. Die Brüchigkeit menschlicher Identität erweist sich dabei als Eintrittspunkt für traumatische Ereignisse, impliziert damit einhergehend aber auch die Möglichkeit des persönlichen Wandels: »Dass etwas als ›traumatisch‹ erlebt wird und damit im eigenen Selbstverständnis ein Ereignis als unverarbeitbar und folglich unzugehörig-zugehörig (fremd und eigen zugleich) qualifiziert wird, setzt die Veränderbarkeit

---

83 Es ist nicht zufällig, dass die offen angelegte Narrative des cRPGs sich immer mehr zuspitzt und schließlich in der Konfrontation auf der Insel mündet: »Regardless of our approach, we bear witness to a more or less inevitable conclusion, with relatively little variety, give or take a few deaths. […] As a consequence, some critics have called the game a visual novel or a ›Choose Your Own Adventure‹ book. They complain about how it ›railroads‹ the player to the same location, the same revelations, the same lurking phasmid. But that's exquisitely the point: we are forever steeped in history, drowning in it, carried on its tides. Martinaise is bound to failure, Lely to his bullet, and the Deserter to the island, his rifle, and an impossible dream.« (Hadden 2019)

84 Zwei der möglichen Enden lassen Harry zu seiner Polizeistation *Precinct 41* zurückkehren, mit Kim oder Cuno als seinen Partner – letzterer durchläuft unter Harrys Aufsicht ein Training zum *Junior Detective*.

des Selbst voraus.« (Jergus 2017, S. 273) Ob nun der in die Welt geworfene Harry eine Progression durchläuft, sein Trauma überwindet oder eher in alte Muster zurückfällt, ist abhängig von der gewählten Spielweise: »If role playing is about capturing the concept and motivations of a character, then *Disco Elysium* gives you the freedom to continue to be a fuckup or to actually learn from your mistakes, letting go of the past even as you continue to carry the baggage of it.« (Signor 2019)[85]

Somit bleibt auch das Spielende weitestgehend offen – nach der Diskussion mit den Polizei-Kolleg:innen werden abrupt die *Credits* eingeblendet. Wer das kritisiert, hat noch nicht das Absurde der Existenz akzeptiert, noch nicht »verlernt zu hoffen.« (Camus 2013, S. 65) Denn der absurde Mensch sollte begreifen, dass er das »[...] Verlangen nach Absolutem und nach Einheit und die Unmöglichkeit, diese Welt auf ein rationales, vernunftgemäßes Prinzip zurückzuführen – nicht miteinander versöhnen kann.« (Ebd., S. 64) Vielleicht kann Harry sein individuelles Trauma verarbeiten, wieder gesundet in den Polizeidienst treten.[86] Doch wahrscheinlich ist dies nicht, wenn man bedenkt, dass die gesellschaftlichen Strukturen, die Revachol in seinem kollektiven Trauma halten, kaum durch Harrys Tätigkeiten beeinflusst wurden – auch, wenn er sich politisierte: »It's sad to admit, but Harry's political opinions are flimsy. They don't stand up to scrutiny, let alone the prevailing world order. They also don't factor much into how *Disco Elysium* proceeds or how it ends.« (Hadden 2019)[87]

---

85 Dabei kann jedoch immer nur eine Bestandsaufnahme vorgenommen werden, denn: »Der Mensch muß sich sein eigenes Wesen schaffen; indem er sich in die Welt wirft, in ihr leidet, in ihr kämpft, definiert er sich allmählich; und die Definition bleibt immer offen; man kann nicht sagen, was ein bestimmter Mensch ist, bevor er nicht gestorben ist, oder was die Menschheit ist, bevor sie nicht verschwunden ist.« (Sartre 2012a, S. 116)

86 Was nicht unbedingt erstrebenswert sein muss, ist doch die Polizeiarbeit ein rückwärtsgewandter Beruf, der selten den Blick auf die Zukunft lenkt, dabei Vergangenes zu rekonstruieren versucht: »He [Harry] is a cop, a cog in the system. [H]e can investigate and detect, but he has no power to transform his surroundings.« (Judge 2019) Somit erscheint es weniger tragisch, wenn Harry für diesen Beruf nicht mehr geeignet wäre und sich nicht mehr in ein System einfügt, das seine Mitglieder traumatisiert.

87 Im Finale wird auch angedeutet, dass Harry schon öfter an einem ähnlichen Punkt angelangt war, immer wieder den Zyklus von Rausch und Amnesie durchläuft und ein Verhalten an den Tag legt, das die meisten seiner Team-Mitglieder auf der Dienststelle vertrieben hat.

Trotzdem ist auch seine Beschäftigung mit politischen und damit soziokulturellen Gegebenheiten Ausdruck einer Auseinandersetzung, Indikator eines (traumatischen) Verarbeitungsprozesses, im Zuge dessen Harry sich seiner intersubjektiven Verantwortlichkeit stellt[88] – »conceptualising trauma as having both psychological and sociological dimensions, the combination of which has profound existential resonances.« (Thompson & Walsh 2010, S. 377)[89]

3.5 Der tanzende Sisyphos

DISCO ELYSIUM erweist sich als ein *existential game*, das im Spielprozess Raum lässt für die Reflexion der eigenen Identität: Durch den Verzicht auf motorische Anforderungen und visuelle Schauwerte konzentriert sich das Spieldesign auf die Handlungen Harrys als Avatar, der als *active being* eine Projektionsfläche bietet für die Vorstellungen und Werte der Spielenden. Die differenzierten Möglichkeiten der Charakterentwicklung und die vielfältigen Dialogoptionen, die aus der cRPG-Spielmechanik resultieren, lassen durch ihre Offenheit keine eindeutigen Antworten zu auf die Problematiken, die sich durch das Dasein als Individuum in Auseinandersetzung mit dem Kollektiv in der (Spiel-)Welt ergeben. Auch wenn Harry selbst und mit ihm Revachol nahezu unrettbar erscheinen – »This is not a world you can repair – probably, it is beyond repair« (Evans-Thirlwell 2019) – hat er sich jedenfalls »der Welt mit seinem […] ganzen Bewusstsein und mit [seinem] ganzen Anspruch auf Vertrautheit« (Camus, 2013, S. 65) entgegenstemmt,

88 Entziehen kann man sich dem, trotz der vielfältigen Wahlmöglichkeiten, nicht: »*Disco Elysium* constantly prompts the player to consider issues from a political angle and, often, to ›pick a side‹.« (Judge 2019)

89 Darüber muss nun Harry nicht nur als Traumatisierter betrachtet werden, sondern auch als potenziell Traumatisierender. Da eine existenzielle Wunde den Menschen untrennbar mit der Gesellschaft verknüpft (vgl. Sartre 2012b) und ihm die Verantwortung für sein Handeln zuweist, wird er durch die existenzialistische Trauma-Betrachtung mit verantwortlich gemacht nicht nur für das Entstehen von Traumatisierungen, sondern auch für deren Folgen: »Traumata werden so zu Phänomenen, die nie nur einzelne Personen betreffen, sondern immer uns alle. Wir sind alle Bestandteile des traumatischen Prozesses, helfen diesen im positiven Sinne zu bearbeiten oder müssen Verantwortung für dessen Verschlimmerung, Vertiefung, Verlängerung übernehmen.« (Becker 2017, S. 163)

sich den Gegebenheiten seiner Zeit ausgeliefert und seine ganz persönliche Sisyphos-Arbeit angenommen:

> H.D.B. [Harrier Du Bois] cannot be remade as he was, yet he gets to his feet and goes back to work. He picks through the wreckage, his flotsam and jetsam. He tidies up, solves tasks, and seeks to understand. Somewhere along the way, he becomes someone or other new. Bearing witness to this process are the people of Martinaise, and a shadow in the reeds – and you, the kind player. (Hadden 2019)

Als absurder Held kann Harry so durch den Entschluss und die Bereitschaft, in dem ihm gegebenen begrenzten Universum zu leben, Kraft gewinnen durch »[…] seinen Verzicht auf Hoffnung und die eigensinnige Bekundung eines Lebens ohne Trost.« (Camus 2013, S. 73) Sich über seine Auflehnung, Freiheit und Leidenschaft definierend, erlangt Harry als traumatisierter Mensch Selbstbestimmung und Würde zurück, die ihm durch die Unvorhersehbarkeit, die Unbeeinflussbarkeit einer traumatischen Intrusion entzogen wurden. Nicht erst durch eine Überwindung des Traumas, sondern allein dadurch, dass er trotz seiner traumatischen Erfahrungen – oder gerade wegen diesen – existiert und an seiner Existenz festhält. Ohne auf eine zukunftsgerichtete Hoffnungssuche angewiesen zu sein (die wiederum das Potenzial hat, sich einer Einflussnahme durch das Individuum zu entziehen), kann Harry sich über den fortdauernden Kampf gegen sein Schicksal heldenhaft – nicht mythisch überhöht, sondern in Auseinandersetzung mit dem Absurden – in (s)eine Gegenwart finden und sich der Welt dadurch wieder annähern.

Harry hatte zunächst nicht begriffen, dass das Subjekt nicht ohne die Welt zu verstehen ist. Er dachte, dass sein Trauma ausschließlich persönlicher Natur sei, dass er an seiner zerbrochenen Beziehung hänge, weil sie ihm Stabilität gebe (obwohl er in dieser selbst toxisch handelte und ihr Ende vorantrieb). Dabei war sein Bedürfnis nach Stabilität vor allem auch der instabilen Welt geschuldet, in der er lebt, und die ebenso zerbrochen ist wie er. Dass er sich aus ihr zurückzog, nur für sich selbst Verantwortung übernehmen wollte, darin lag sein Trugschluss: Die Konzentration auf das Selbst führte zu dessen Verlust. Wenn Harry sich nun in DISCO ELYSIUM wieder der Welt zuwendet, ihr Bedeutung zumisst, wächst darüber auch seine Selbstachtung.[90]

---

90 Die psychosozialen Komponenten der Spielmechanik betonen diese Komplementarität – so ist das Check-System darauf ausgelegt, dass man immer wieder *Sidequests*

Harry setzt sich dem Trauma Welt aus und kann so sein eigenes vielleicht nicht überwinden, aber nach der existenziellen Psychoanalyse muss dies auch nicht das Ziel sein. Vielmehr lernt er, die Arbeit an der Welt (und über diese an sich) als Zugeständnis an das Absurde anzusehen, an das nie zu erfüllende Bedürfnis anzukommen, vollständig zuhause zu sein – eine Abwendung von der Bedeutungsfindung, die ihn als absurden Helden zu einem glücklichen Menschen machen kann: »Existentialism allows for the kind of happiness that doesn't need you to totally upend the idea that fulfillment is dependent on meaning.« (Cox 2019)

Dieses Glück schimmert ab und an durch: Wenn Harry inbrünstig Karaoke singt, voller Ehrfurcht und Staunen mit dem *Phasmid* interagiert und vor allem, wenn er in der *Dolorian Church of Humanity* tanzt, seine Menschlichkeit und die Menschheit, zumindest für einen Moment, ausgelassen feiert und darüber Selbstwert erfährt. Der Stein, den er als Elysiums Sisyphos täglich ins Rollen bringen muss, der »seine Sache« (Camus 2013, S. 146) ist, wird hier zur Discokugel, die als persönliche und gesellschaftliche Metapher buntes Licht wirft in das dunkle Nichts des psychosozialen Traumas: »By all means, view that boulder as a disco ball. Just don't pretend it isn't there, or that it doesn't have the capacity to crush you.« (Cox 2019)

annehmen muss und so tiefer mit der Welt und der Gesellschaft in ihr vertraut wird, um weiterspielen zu können.

Nachwort

> Traumatische Wunden ereignen sich und werden geschlagen. Sie bluten, eitern und lassen fiebern. Sie werden vergessen, verborgen, verdrängt oder geleckt. Sie werden bepflastert, zugenäht, ausgebrannt oder vernarben. Sie produzieren Störfelder und Phantomschmerzen. Sie reißen wieder auf oder werden geöffnet, suchen heim und schließen sich nie.

Das schreibt Julia B. Köhne in der Einleitung zu *Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren*. (2012, S. 7) Die durch Köhne dem Film attestierten Möglichkeiten, traumatische Wunden sichtbar zu machen, ergeben sich in gleicher Weise für das Medium der Computerspiele:

> Film [so auch das Computerspiel] visualisiert, kommuniziert, transformiert traumatische Wunden und bereichert den Traumadiskurs um neue Darstellungsweisen und symbolische Deutungsmuster. Traumatische Sprachlosigkeit, Selbstvergessenheit, Schweigsamkeit oder ›Erinnerung‹ können zeitverzögert in psychosomatischer und körperlicher, verbaler oder eben audiovisueller Sprache erscheinen. (Ebd.)

Doch über die Möglichkeiten des tertiären audiovisuellen Mediums Film hinaus ergibt sich für das quartäre Medium Computerspiel, über die interaktive Bild(-raum)-Manipulation durch die Spielenden, ein erweitertes Potenzial für die Repräsentation traumatischer Wunden: »Video games sit in a unique position of not only enabling the visual depiction of such injuries but also immersing the player in the story as he or she embodies the character, rooting the player through perceptions or experiences in one particular character.« (Green 2017, S. 59)

In Teil I dieser Arbeit wurde das *Embodiment* eines Avatars multiperspektivisch betrachtet und aufgezeigt, wie über die Spielenden-Avatar-Beziehung ein Gefühl der *agency* (vgl. Gee 2008) in der Spielwelt erzeugt wird – »[…] it

temporarily transforms our situation on the level of perception and action, allowing us to try out and struggle with new kinds of bodies and bodily spaces.« (Klevjer 2006, S. 96) *Embodied Recognition*, die Integration eines Avatars in das Gesamtkonzept von *Körper*, erlaubt nun auch, traumatisierte Körper sowie traumatische Situationen nicht nur als Zeug:innen, sondern ebenso als Partizipierende zu erleben, und gleichzeitig das auf dem Bildschirm Gezeigte zu reflektieren.

Dass es eine Herausforderung darstellt, Trauma medial abzubilden, erklärt sich durch die in Teil II vorgenommene interdisziplinäre Annäherung an ein Phänomen, das sich durch Widersprüche konstituiert: Trauma meint ein auslösendes Ereignis, aber auch die aus diesem Ereignis resultierenden Folgen. Trauma wird verdrängt, macht sich aber indirekt bemerkbar im bewussten Erleben der Betroffenen. Da es an die persönliche Biografie gebunden ist, ist Trauma immer subjektiv und eine Traumatisierung stets individuell. Doch auch überindividuell lassen sich Traumatisierungen nachweisen, die als kollektives Trauma ganze Generationen betreffen können. Eine dieser Dialektik von Widersprüchen gerecht werdende Betrachtung von Trauma strebt die *Embodied Cognitive Science* an, die eine Traumatisierung als systemische Erfahrung definiert, die gleichermaßen in die Funktion von Gehirn und Körper als von der Umwelt beeinflusste Entität eingreift.

Ein intermedialer Exkurs in Teil III zeigte auf, dass das jüngere Medium Computerspiel Trauma-Konzeptionen vom Medium Film entlehnt, das ein ›Trauma-Genre‹ mit spezifischen Repräsentationsmustern auszubauen scheint. Gerade Merkmale der *Mind-Game-Movies* finden sich wieder bei Trauma repräsentierenden Computerspielen. So realisieren viele das Trauma ihrer Avatarfiguren als eine binäre Konzeption von Krankheit und Gesundheit, eine temporäre Abkehr vom ›Normalzustand‹: *Als Status Effect* markieren die ludisch eingebundenen Symptome einer Traumatisierung meist einen unterschiedlich stark ausfallenden Kontrollverlust mit negativen Konsequenzen, wie Einschränkungen der Wahrnehmung oder der Bewegungsfähigkeit. (Vgl. Runzheimer 2020, S. 148) Unter dem generischen Sammelbegriff ›Wahnsinn‹ (*Insanity*) gebündelt und über eine Skala quantifiziert, werden Stigmatisierungen und Stereotypisierungen von Personen mit psychischen Störungen medial fortgeschrieben. Mit der Attribuierung ›wahnsinnig‹ werden diegetisch zudem oft Antagonist:innen belegt bzw. wird die Zuschreibung als einfaches *plot device* benutzt, um deren Motivation zu verdeutlichen. (Ebd.) Somit wird ›Wahnsinn‹ mit einem moralisch verwerflichen Charakter gleichgesetzt.

In vielen dem Horror-Genre entspringenden Spieletiteln wird Trauma – dem Freudschen Fiktionsbegriff folgend, nach dem Unheimliches in der Fiktion immer eine angenommene Realität voraussetzt – durch die Annahme einer Binarität von objektiver Realität und subjektiv gestörter Sicht auf die Welt (eine Sicht, die als ein *Mind Game* keinen Wahrheitsgehalt aufzuweisen scheint) als unheimlicher Zustand repräsentiert. Doch die in dieser Arbeit vorgenommene historische Rückschau auf Trends und Entwicklungen in der Computerspielbranche zeigt, mit der Abkehr von generischen Horror-Tropen, einen Rückgang problematischer Repräsentationen auf. Mit diesem geht bei vielen Spieleproduktionen ein Perspektivwechsel einher. Statt sich auf den ›Horror‹ traumatischer Erfahrungen zu konzentrieren – »[t]he fact is that mental illness is horrifying for those who suffer, and it can drastically affect one's perception of the world« (Lindsey 2014) –, streben Spieletitel zunehmend eine Vermittlung der subjektiven Erfahrungen von Individuen mit Symptomen einer Traumatisierung an:

> These games are significant because they don't use their characters as pawns to provide thrills or entertainment to the player. They serve as a window into what living with mental illness is like from the perspective of those who suffer from it. They attempt to actually invoke empathy rather than discourage it, and to remind players that mental illness is as real as it is severe. (Ebd.)

Freud konstatierte in *Das Unheimliche* (1919): »Denn dies Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.« Der Spielakt hat das Potenzial zu einem Vertrautmachen mit (gesellschaftlich und kulturell) verdrängten Perspektiven und kann ihnen darüber das vermeintlich Unheimliche nehmen. Hierzu kann auch die Analyse populärkultureller Reflexionen beitragen: Sie erlaubt nicht nur Aussagen darüber, wie gesellschaftlich über Trauma und Traumatisierte gedacht wird, »wie wir mit marginalisierten Gruppen in einer Gesellschaft umgehen und welche Vorstellungen wir von der Medizin, von ihren Praktiken und ihrem Einfluss auf die Gesellschaft haben« (Görgen & Simond 2020a, S. 12-13), sondern auch im besten Falle eine Revision der eigenen Einstellungen sowie deren produktive Veränderung. Es gibt erste wissenschaftliche Hinweise darauf, dass Empathie fördernde Computerspiele zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Schicksal Marginalisierter und der eigenen Rolle in

der Gesellschaft führen können. (siehe bspw. Peña et. al. 2018; de Sant'anna Martins, Rangel & Kritz 2019; Hoffman 2019)

Den Fokus beim Spielerlebnis auf die Empathie zu legen, stößt aber auch, wie in dieser Arbeit aufgezeigt, auf Kritik. Er könne diskriminierende Vorstellungen etablieren und rechtfertigen, etwa davon, wie ein Computerspiel die Spielenden fühlen lassen soll, oder wer das Recht hat, diese Gefühle zu erleben:

> It is time to end the reign of empathy. […] When it comes to the video games that are described using the rhetoric of empathy, the real trouble does not lie in determining whether or not these games create empathy (as so many journalists, industry members, and academic researchers have attempted to establish). Rather, the trouble lies in empathy itself as a framework through which to approach video games and the politics of affect. […] It is time to start calling the emotions and experiences that currently cluster under the umbrella term ›empathy‹ by their names. Out in the open, without the cover of empathy as a catchcall buzzword, sympathy, depth, and allyship become more visible and therefore more accessible for critique. Caring, compassion, sorrow, loss, and queer entanglement are powerful concepts that deserve to be spoken out loud, not lost in the rhetoric of empathy. […] More valuable than a video game that allows players to identiy [sic!] with someone else is a game that requires players to respect the people with whom they cannot identify. The rhetoric of empathy promises that video games can help us understand one another. Yet it is equally important, if not more important, for video games to show us we can value those we do not understand. (Ruberg 2020)

Es wird also einerseits die Sorge formuliert, dass Computerspiele mit einer Reduzierung auf Empathie diskriminierende Vorstellungen fortschreiben, andererseits wird das Konzept der Empathie selbst problematisiert. Denn sie setzt eine gewisse Identifikation voraus, was Solidarität und Verständnis nur auf die Menschen und Perspektiven beschränkt, mit denen wir uns identifizieren können.

Das Streben nach Verständnis für die Lebenswirklichkeit anderer über eine perspektivische Öffnung zeigt sich in einer Diversifizierung *protagonistischer* Entwürfe innerhalb der in dieser Arbeit etablierten Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation*: Ein in Armut lebender Junge mit alkoholkrankem Vater bahnt sich In PAPO & YO einen Weg durch eine (wahrscheinlich kolumbianische) Favela, in THE CAT LADY nimmt eine an Depressio-

nen erkrankte Frau Rache an den Tätern einer misogynen, frauenmordenden Gesellschaft, die transgeschlechtliche Protagonistin von DYS4IA erzählt von den alltäglichen Aggressionen und der Gewalt, die trans Personen erleben. Außerdem definieren sich die Protagonist:innen der *Komplexen Trauma-Repräsentation* nicht ausschließlich über die psychischen Störungen, die sie infolge ihrer Traumatisierung(en) entwickeln – »[…] rather they are interesting, fully developed characters with unique personalities and deep backstories who also *have* mental illnesses.« (Stang 2018; Hervorhebung im Original)

Doch sollte man diese positiven Öffnungen und Vertiefungen zwar als wichtige, aber auch nur erste Schritte hin zu einer diversen und den Betroffenen gerecht werdenden (Trauma-)Repräsentation sehen. Denn sowohl auf die Produktion wie auch die Rezeption von Computerspielen bezogen steht das Medium weiterhin vor Herausforderungen. Produktionsseitig kann über die hochgradige Subjektivierung psychischer Phänomene der gesellschaftliche Kontext, in dem sie konstruiert und beurteilt werden, trivialisiert oder ausgeblendet werden. (Vgl. Görgen & Braune 2016, S. 268) Gleichzeitig besteht die Gefahr einer Romantisierung bzw. Mystifizierung von psychischen Störungen, wenn diese als eine ›Superpower‹ oder ›magische Fähigkeit‹ spielmechanisch eingebunden sind.[1] (Stang 2018)

Zudem gilt es abzuwarten, inwieweit das Computerspiel nicht ebenso wie der Film Gefahr läuft, ein in sich selbst verharrendes ›Trauma-Genre‹ auszubilden – eine Trauma-Repräsentation, die dann nur auf sich selbst referiert und Muster so lange reproduziert, bis sie sich von gesellschaftlichen Entwicklungen abkoppelt und nicht mehr auf diese einwirken kann. Gerade (*Puzzle-)Platformer* werden vermehrt genutzt als »metaphoric echoes of the human psychological experience« (Faierman 2020) und bilden bereits Tropen aus.[2]

---

1 Ein Vorwurf, dem auch HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE in manchen Kritiken und Kommentaren ausgesetzt ist, siehe bspw. Lacina 2017.

2 Ein Beispiel hierfür wäre SHADY PART OF ME (Douze Dixièmes 2020): Schon der Titel gemahnt an den *personal externalisierten* Charakter *Part of Me* aus CELESTE, auch hier wird wieder die Spaltung des Selbst abgebildet über den unabhängig agierenden Schatten der Protagonistin. Ebenso werden narrativ und spielmechanisch viele Inhalte kopiert, allerdings auch konkretisiert: Spricht in CELESTE die Spielwelt als Metapher weitestgehend für sich, werden in SHADY PART OF ME die Symbole durch eingeblendete Schriftzüge eindeutig dechiffriert (was in SYM zwar ähnlich geschieht, aber mehr kommentierend und bedeutungsoffen als erläuternd und bedeutungsverengend). Gesichtslos wie die Avatarfigur der Protagonistin, werden sowohl stereotype Bildwelten (›die Anstalt‹, ›das Heim‹), wie auch nach Traumabewältigungsprozessen benannte

Und auch, wenn eine Diversifizierung der Charaktere in vielen Spieletiteln zu verzeichnen ist: Überwiegend sind die von Trauma Betroffenen *weiß*, westlich, männlich, nicht behindert und entsprechen normativen Gender-Rollen – »including the hypermasculinization of male characters, hypersexualization of female characters, and the narrative trope of the damsel in distress.«[3] (Beaubien 2017, S. viii)

Eine gleichgerichtete Kritik formulieren die Game-Designer:innen Anna Anthropy und Naomi Clark in Bezug auf die Rezeption von *Indie*-Games. Sie ist aber übertragbar auf Spieletitel mit Trauma-Repräsentationen, die oft mit dem – wie in dieser Arbeit aufgezeigt – problematischen Label *Indie* versehen werden. In einer Community diskutiert, die viele Menschen exkludiert, und überwiegend aus *weißen* Männern besteht (vgl. Juul 2019, S. 98), wird ein Spieletitel nach Jesper Juul über einen kulturgesellschaftlichen Aushandlungsprozess zum *Indie*-Game ›ernannt‹. (Ebd., S. 182) Durch die Kritik von Anthropy und Clark wird deutlich, dass es nur bestimmten Menschen überhaupt möglich ist, an diesem Aushandlungsprozess zu partizipieren, wodurch eine Selektion von Standpunkten und Sichtweisen stattfindet. Das geht, auch bezogen auf Traumadarstellungen, einher mit einer Selektion von Werken, die rezipiert werden. Gerade wenn Spieletitel Traumatisierungen metaphorisch abbilden, wird primär bei nicht europäischen und nicht US-amerikanischen Titeln diese Ebene der Repräsentation als zu unkonkret bewertet oder gänzlich übersehen.[4] (vgl. Olive 2020)

Auch der Autor dieser Arbeit muss selbstkritisch eingestehen, den popkulturellen Blick auf Trauma-Repräsentation basierend auf einem westlichen

---

Kapitel durchlaufen. Während das Trauma der Protagonistin also unspezifisch bleibt, wird die Botschaft spezifisch formuliert. (Birch 2020; Faierman 2020)

3 Das Potenzial, von diesem normativen Schema abzuweichen, formulierte David Cage bereits 2011, hat es aber selbst bisher höchstens ansatzweise ausgeschöpft: »We can make games about love, fear, homosexuality, handicapped people, politics, and more. We need to create more meaningful experiences; that's where the value will come from.« (nach Parker 2011)

4 So ist das von indigenen Einwohner:innen Alaskas entwickelte NEVER ALONE (Upper One Games 2014) spielmechanisch vergleichbar mit LIMBO, wird aber von der Kritik weitaus weniger beachtet. Das metaphorisch einfließende, durch die Besatzung und Verdrängung verursachte kulturelle Trauma der Iñupiat in NEVER ALONE wird selten diskutiert, obwohl die Entwickler:innen auf diesen Bezug hinweisen. LIMBO hingegen wird zugesprochen, Trauma zu repräsentieren, obwohl es, auch entwicklerseitig, nie konkret als Thematik benannt wird.

Wissenssystem geworfen zu haben. Hier gilt es in folgenden Arbeiten anzusetzen und explizit nicht europäische und nicht US-amerikanische Titel daraufhin zu untersuchen, wie sie Trauma einbinden und wie diese Einbindung außerhalb westlicher Wissens-, Erfahrungs- und Rezeptionssysteme beurteilt wird. Trotzdem können die Marker der in Teil IV gebildeten Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* eine perspektivische Öffnung mittragen und vielleicht sogar einen Ausbruch aus tradierten Rezeptionsmustern fördern. Stigmatisierungen und Stereotypisierungen ausschließend, sieht die Kategorie Betroffene von Trauma im Mittelpunkt und kann als Grundlage dienen auch für postkoloniale Diskurse. Die vorgebrachten methodologischen Überlegungen sind somit, in Michel Foucaults Worten,

> [...] sozusagen Baugerüste, die als Übergang dienen zwischen einer Arbeit, die ich gerade abgeschlossen habe, und einer weiteren. Das ist nicht eine allgemeine Methode, die für andere oder für mich definitiv gültig wäre. Was ich geschrieben habe, sind keine Rezepte, weder für mich noch für sonst jemand. Es sind bestenfalls Werkzeuge – und Träume. (Foucault 2005, S. 53)

Die Analysen in Teil V dieser Arbeit beschäftigten sich mit unterschiedlichen Repräsentationsformen von individuellem sowie soziokulturellem Trauma und zeigten auf, dass auch hier eine Binarität nur scheinbar existiert: Die Traumatisierung eines Subjekts (und die mediale Repräsentation) steht immer in gesamtgesellschaftlichen Zusammenhängen. Über den Rahmen dieser Arbeit hinaus ist aber auch eine wissenschaftliche Auseinandersetzung notwendig mit dem Effekt von Computerspielen auf traumatisierte Personen selbst, denn auch Menschen mit psychischen Störungen spielen regelmäßig. (Mandryk & Birk 2017) Gerade Spiele für *VR-Headsets*, die Benutzer:innen in eine dreidimensionale Welt versetzen und Räumlichkeit aus einer der menschlichen Wahrnehmung ähnelnden Perspektive erfahren lassen, scheinen sich dabei auch als Behandlungsmethode (z.B. von Angststörungen) erfolgreich einsetzen zu lassen. (Vgl. Huff et al. 2011)

Die Trauma-Repräsentation in Computerspielen lässt sich als Teil einer emanzipatorischen Bewegung betrachten, die wegführt von den Ursprüngen als reines Unterhaltungsmedium, bei dem der Spaß im Zentrum der Spielerfahrung steht: »It is pleasurable, but the pleasures it creates are not always submissive to enjoyment, happiness, or positive traits. Play can be pleasurable when it hurts, offends, challenges us and teases us, and even when we are not playing.« (Sicart 2014, S. 3) So lässt sich der Akt des Spielens nicht

nur darüber definieren, dass ein physischer Körper mit einem virtuellen in Interaktion tritt, sondern dass diese Interaktion (nachhaltig) Einfluss hat auf die Weltanschauung der Spielenden. Ob dadurch Wunden heilen können, die Trauma hinterlassen hat, kann nur eine vage Hoffnung bleiben. Doch zumindest legt Trauma-Repräsentation den Finger in diese Wunden, zwingt zu einer Auseinandersetzung, die im Spiel-Raum für viele Personen sicher und angstfrei geschehen kann – und die Möglichkeit der Heilung impliziert. Mit *The Road less travelled* ist eine der vier Traumlandschaften im Computerspiel TRAUMA betitelt, während deren Erkundung die Stimme der traumatisierten Protagonistin zu hören ist:

»Out here everything seems out of reach. My dreams. My hopes. But then even my fears.«

Quellenverzeichnis

Literatur

Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. Berkeley: New Riders Games.

Alexandra, H. (1. Januar 2020). Dying Like An Idiot In Disco Elysium Just Makes Success More Satisfying. [online] https://kotaku.com/dying-like-an-idiot-in-disco-elysium-just-makes-success-1841066416

Altküla, M. (22. Oktober 2019). Kaur Kender on new computer game: It's like ›Truth and Justice‹. [online] https://news.postimees.ee/6807443/kaur-kender-on-new-computer-game-it-s-like-truth-and-justice

Alton, C. (2017). Experience, 60 Frames Per Second: Virtual Embodiment and the Player/Avatar Relationship in Digital Games. Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association 10(16), S. 214-227.

Ando, S., Clement, S., Barley, E., & Thornicroft, G. (2011). The simulation of hallucinations to reduce the stigma of schizophrenia: A systematic review. Schizophrenia Research (133) 1-3, 8-16.

Antoniades, T. (2014). The Independent AAA Proposition. [online] https://www.hellblade.com/the-independent-aaa-proposition/

Antwerpes, F. (2019). Funktionelle Magnetresonanztomographie. [online] https://flexikon.doccheck.com/de/Funktionelle_Magnetresonanztomographie

Appelbaum, J., & Stolorow, R. D. (2013). World, Affectivity, Trauma: Heidegger and Post-Cartesian Psychoanalysis. The American Journal of Psychoanalysis 73, S. 209-212.

ArtOfConfusion. (Januar 2020). Spoiler Cryptid. [online] https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/eecmz9/spoiler_cryptid/

Ataria, Y. (2015). Trauma from an enactive perspective: The collapse of the knowing-how structure. Adaptive Behavior, 1-12.

Auslander, M., & Penney, D. (1998). The prevalence of abuse histories in the mental health system. [online] https://www.nasmhpd.org/content/prevalence-abuse-histories-mental-health-system

Bailey, D. (20. März 2019). Games like Celeste and Hellblade show other devs how to get mental illness right. [online] https://www.pcgamesn.com/games-mental-health

Bailey, K. (10. September 2019). New Celeste DLC Includes an Affecting Revelation About Madeline That Casts Her Story in a New Light. [online] https://www.usgamer.net/articles/new-celeste-farewell-dlc-includes-a-surprising-affecting-revelation-about-madeline

Barnow, S., Lucht, M., & Freyberger, H.-J. (2002). Alkoholprobleme im Jugendalter unter Berücksichtigung der Hochrisikogruppe Kinder alkoholkranker Eltern. Nervenarzt (73), S. 671-679.

Barnow, S., Lucht, M., Fischer, W., & Freyberger, H.-J. (2001). Trinkverhalten und psychosoziale Belastungen bei Kindern alkoholkranker Eltern (CoAs). Suchttherapie 2(3), S. 137-142.

Bartelson, E. (2015). Empathy Games: birth of a genre? [online] https://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/

Batchelor, J. (21. Juli 2017). Making games under threat of nuclear war. [online] https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-20-making-games-under-threat-of-nuclear-war

Bayliss, P. (2007). Beings in the game-world: characters, avatars, and players. Proceedings of the 4th Australasian Conference on Interactive Entertainment. Melbourne, Australia.

Bearman, J. (13. November 2009). Can D.I.Y. Supplant the First-Person Shooter? [online] https://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15videogames-t.html?pagewanted=all

Beaubien, J. (2017). Save the Princess: Depictions of Gender in Indie Video Games. Texas State University: Dissertation.

Becker, D. (2017). Trauma und Traumadiskurse im sozialen Prozess. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 147-169). Bielefeld: transcript.

Beil, B. (2010a). First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster: Lit.

Beil, B. (2010b). Mindscapes – Begehbare Erinnerungsräume. Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung 2, S. 4-18.

Beil, B. (2012). Avatarbilder: Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: transcript.

Beil, B. (2019). Be Kind Rewind. Zur Zeitlichkeit des Computerspiels. In A. Czirak, S. Nikoleit, F. Oberkrome, V. Straub, R. Walter-Jochum, & M. Wetzels, Performance zwischen den Zeiten: Reenactments und Preenactments in Kunst und Wissenschaft (S. 239-258). Bielefeld: transcript.

Beil, B., Hensel, T., & Rauscher, A. (2018). Game Studies. Wiesbaden: Springer VS.

Bell, A. (3. Oktober 2019). Disco Elysium's developers are in »a bloody battle« for the human mind. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2019/10/03/disco-elysiums-developers-are-in-a-bloody-battle-for-the-human-mind/

Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing Games to Foster Empathy. Cognitive Technology 14(2), S. 5-15.

Berry, K., Varese, F., & Bucci, S. (2017). Cognitive Attachment Model of Voices: Evidence Base and Future Implications. Frontiers in Psychiatry, 57-69.

Beutel, M. E., Bahrke, U., Fiedler, G., Hautzinger, M., Kallenbach, L., Kaufhold, J., Keller, W., Negele, A., Rüger, B., Leuzinger-Bohleber, M., Ernst, M. (2016). LAC-Depressionsstudie. Psychoanalytische und kognitiv-verhaltenstherapeutische Langzeittherapien bei chronischer Depression. Psychotherapeut 61, S. 468-475.

Beyvers, S. E. (2020). »Do you see it now? Do you see it like I do?« Unreliability and the Unstable Narrating Mind in Dear Esther (2012) and Layers of Fear (2016). In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 163-187). Bielefeld: transcript.

Billingsley, M. K. (März 2013). Papo and Yo. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (3), S. 324-326.

Birch, N. (16. Dezember 2020). Shady Part of Me Review – In the Shadow of Indie Giants. [online] https://wccftech.com/review/shady-part-of-me/

Blanchet, R. (1997). Circulus Vitiosus. Spurensuche auf David Lynchs Lost Highway mit Slavoj Zizek. [online] http://cinetext.philo.at/magazine/circvit.html

Bleichmar, H. (1996). Some subtypes of depression and their implications for psychoanalytic treatment. International Journal of Psychoanalysis 77, S. 935-961.

Blomberg, J. (September 2018). The Semiotics of the Game Controller. [online] http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg

Blow, J. (27. Oktober 2010). Braid ending explained by Jonathan Blow. [online] https://www.digitalspy.com/videogames/a284605/braid-ending-explained-by-jonathan-blow/

Boden, M. (2006). Mind as Machine. A History of Cognitive Science. Oxford: Oxford University Press.

Bogost, I. (2011). How to do Things with Video Games. Electronic Mediations 38. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.

Bohleber, W. (2000). Editorial. Psyche – Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen (54), 795-796.

Bohleber, W. (2010). Editorial. Neue Ergebnisse der Depressionsforschung. Erklärungsansätze – Therapiemodelle – Behandlungstechnik. Psyche – Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen 64, S. 771-781.

Bohleber, W. (2012). Was Psychoanalyse heute leistet. Identität und Intersubjektivität, Trauma und Therapie, Gewalt und Gesellschaft. Stuttgart: Klett-Cotta.

Böhme, G. (2012). ICH-SELBST. Über die Formation des Subjekts. München: Fink.

Böke, I. (2. November 2012). Remigiusz Michalski – The Cat Lady. [online] https://adventuregamers.com/articles/view/23186

Bonner, M. (2015a). Ambiguous Play Patter. A Philosophical Approach to the Refuge-Prospect Theory in Urban Open World Games by Merging Deleuze/Guattari and de Certeau. 9th International Conference on the Philosophy of Computer Games. Meaning and Computer Games. Berlin: BTK Berlin.

Bonner, M. (2015b). Architektur als mediales Scharnier – Medialität und Bildlichkeit der raumzeitlichen Erfahrungswelten Architektur, Film und Computerspiel. Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 21(1), S. 5-22.

Bosse, B. (Juni 2014). Dissoziative Identitätsstörung: »Wir sind Viele«. Ärzteblatt 12(6), S. 264-265. [online] https://www.aerzteblatt.de/archiv/160637/Dissoziative-Identitaetsstoerung-Wir-sind-Viele

Brand, R. M., Rossell, S. L., Bendall, S., & Thomas, N. (2017). Can We Use an Interventionist-Causal Paradigm to Untangle the Relationship between Trauma, PTSD and Psychosis? . Frontiers in Psychology 8.

Brandt, D. (Januar 2006). Das Noumenon Gehirn. Von der Abgründigkeit der Hirnforschung. e-Journal Philosophie der Psychologie, S. 1-22.

Breslau, N. (2009). The epidemiology of trauma, PTSD, and other posttrauma disorders. Trauma Violence Abuse 10, 198-210.

Bretschneider, H. C. (2016). Zusammenhang zwischen präfrontaler corticaler Dicke und der Ausprägung distinkter Impulsivitätsfaktoren. [online] https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/10951

Brightman, J. (5. Juli 2012). Games »will die« if industry doesn't do more to innovate, says Cage. [online] https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-07-05-games-will-die-if-industry-doesnt-do-more-to-innovate-says-cage

Brock, B. (26. Dezember 2016). ›Alice: Madness Returns‹: Exactly as Lewis Carroll envisioned it. [online] https://goombastomp.com/alice-madness-returns-psychology/

Bumbalough, M., & Henze, A. (2016). Infinite Ammo: Exploring Issues of Post-traumatic Stress Disorder in Popular Video Games. In S. Y. Tettegah, & W. D. Huang, Emotions, Technology, and Digital Games (S. 15-34). Cambridge: Academic Press.

Bura, S. (2008). Emotion Engineering: A Scientific Approach For Understanding Game Appeal. [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/3738/emotion_engineering_a_scientific_.php?print=1

Burton, N. (7. Januar 2016). What Are Basic Emotions? [online] https://www.psychologytoday.com/us/blog/hide-and-seek/201601/what-are-basic-emotions

Busfield, J. (2014). Managing Madness (Psychology Revivals): Changing Ideas and Practice. Abingdon: Routledge.

Caballero, V. (2014). Empathetic Games Are Here to Stay! What's Next? [online] https://www.gdcvault.com/play/1020598/Empathetic-Games-Are-Here-to

Cage, D. (2011). Creating an Emotional Rollercoaster in HEAVY RAIN. [online] https://www.gdcvault.com/play/1014674/Creating-an-Emotional-Rollercoaster-in%20/

Cambridge, U. o. (12. Oktober 2015). How hallucinations emerge from trying to make sense of an ambiguous world. [online] https://www.cam.ac.uk/research/news/how-hallucinations-emerge-from-trying-to-make-sense-of-an-ambiguous-world#sthash.PXERTDzR.dpu

Campbell, C. (17. Oktober 2013). Jenova Chen planning journeys to new emotions. [online] https://www.polygon.com/2013/10/17/4849526/jenova-chen-planning-journeys-to-new-emotions

Camus, A. (2013). Der Mythos des Sisyphos. Hamburg: Rowohlt.

Canadian Medical Association. (14. Mai 2010). Canada Health Act Annual Report 2008-2009. [online] https://www.canada.ca/en/health-canada/services/health-care-system/reports-publications/canada-health-act-annual-reports/report-2008-2009.html

Cannon, B. (1999). Sartre and existential psychoanalysis. The Humanistic Psychologist 27(1), 23-50.
Carpenter, N. (13. November 2019). Why Gone Home is the most important game of the decade. [online] https://www.polygon.com/2019/11/13/20963006/gone-home-most-important-game-of-the-decade
Carrol, L. (1865). Alice im Wunderland.
Carrol, L. (1871). Alice hinter den Spiegeln.
Caruth, C. (1995). Trauma. Explorations in Memory. Baltimore & London: The John Hopkins University Press.
Chang, E. (2017). A game chooses, a player obeys: BioShock, posthumanism, and the limits of queerness. In J. Malowski, & T. M. Russworm, Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games (S. 227-244). Indiana: University Press.
Chapman, A., & Linderoth, J. (2015). Exploring the limits of play: A case study of representations of Nazism in games. In T. Mortensen, J. Linderoth, & A. Brown, The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments (S. 137-153). New York: Routledge.
Charmé, S. Z. (2020). Existential psychoanalysis. In M. C. Eshleman, & C. L. Mui, The Sartrean Mind (S. 251-262). London/New York: Routledge.
Choi, K., Thien Le, G. X., Johnson, L. R., & Ursano, R. J. (2011). Analysis of kinase gene expression in the frontal cortex of suicide victims: implications of fear and stress. Frontiers in Behavioral Neuroscience (10), S. 47-55.
Clark, N. (11. November 2017). A brief history of the »walking simulator,« gaming's most detested genre. [online] https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre
Cogburn, J. &. (2009). Philosophy through Video Games. London: Routledge.
Conrad, J. (1899). Herz der Finsternis.
Corriea, A. R. (20. August 2013). The future of games is ›more meaning,‹ says David Cage. [online] https://www.polygon.com/2013/8/20/4639376/motion-capture-creates-more-emotionally-compelling-characters-says
Corstens, D., Longden, E., McCarthy-Jones, S., Waddingham, R., & Thomas, N. (2014). Emerging perspectives from the Hearing Voices Movement: implications for research and practice. Schizophr. Bull. (40), 285-294.
Cowen, N. (26. Juni 2012). Spec Ops: The Line – review. [online] https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jun/26/spec-ops-the-line-game-review
Cox, C. L., Uddin, L. Q., Di Martino, A., Castellanos, F. X., Milham, M. P., & Kelly, C. (August 2012). The balance between feeling and knowing: affec-

tive and cognitive empathy are reflected in the brain's intrinsic functional dynamics. Social Cognitive and Affective Neuroscience 7(6), S. 727-737.

Cox, M. (25. Oktober 2019). How Disco Elysium's opening sets the stage for existential revolt. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2019/10/25/how-disco-elysiums-opening-sets-the-stage-for-existential-revolt/

Craps, S. (2013). Postcolonial Witnessing: Trauma out of Bounds. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Crawford, G. (2012). Video Gamers. London: Routledge.

Crawley, D. (19. November 2014). War is hell: How This War of Mine drew on real-life survivors for inspiration. [online] https://venturebeat.com/2014/11/19/this-war-of-mine/

Crick, T. (2011). The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. Games and Culture 6(3), S. 259-269.

Cullen, J. (5. März 2014). Lucas Pope: ›I'm kind of sick to death of Papers, Please‹. [online] https://www.vg247.com/2014/03/05/lucas-pope-im-kind-of-sick-to-death-of-papers-please/3/

D'Anastasio, C. (15. Mai 2015). Why Video Games Can't Teach You Empathy. [online] https://www.vice.com/en_us/article/mgbwpv/empathy-games-dont-exist

Dahlen, C. (27. August 2008). Game Designer Jonathan Blow: What We All Missed About Braid. [online] https://games.avclub.com/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-about-b-1798214678

Darko, L. F. (13. Juni 2016). FRAN BOW//Erklärung/Interpretation. [online] https://www.youtube.com/watch?v=BsQw0BnzEyc

de Sant'anna Martins, D., Rangel, A. M., & Kritz, J. (2019). Empathetic Games: Making Meaningful Experiences for Otherness Promotion. International Conference on Game and Entertainment Technologies 2019. Porto.

Decker, L. (14. September 2013). Gone Home Review. [online] https://www.pcgamer.com/gone-home-review/

Denby, L. (7. März 2011). The story of Dear Esther. [online] https://www.pcgamer.com/the-story-of-dear-esther/

DIMDI, D. I. (2020). ICD-10-GM: Systematisches Verzeichnis, Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme. Köln.

Distler, A. (März 2007). Sartres Konzeption der existenziellen Psychoanalyse. e-Journal Philosophie der Psychologie, S. 1-10.

Donlan, C. (27. Juni 2012). Spec Ops: The Line Review. An outpost of progress. [online] https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-26-spec-ops-the-line-review

Donnelly, J. (10. Oktober 2015). Sym Is A Game About Social Anxiety. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/10/sym-social-anxiety-game/

Dorer, J. (2002). Diskurs, Medien und Identitäten. Leverkusen: Westdeutscher Verlag.

Dourish, P. (2001). Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction. Cambridge: MIT Press.

Drouin, R. A. (2018). Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance inGone Home and Life Is Strange. Alphaville: Journal of Film and Screen Media (16), S. 24-37. [online] htpps://www.alphavillejournal.com/Issue16/HTML/ArticleDrouin.html

Dunbar, S. (27. Juni 2019). Bonus Narrascope Episode 4 – Interview with Natalia Martinsson. [online] https://adventuregamespodcast.com/podcast/2019/6/27/bonus-narrascope-episode-4-interview-with-natalia-martinsson

Ebeling, K. (2008). Archiv. In C. Kammler, R. Parr, & U. J. Schneider, Foucault-Handbuch. Leben-Werk-Wirkung (S. 221-222). Stuttgart/Weimar: Metzler.

Eck, S. (2017). Leidvolle Geschichte(n). Ein soziohistorischer Blick auf transgenerationale Traumatisierung am Beispiel von Flucht und Vertreibung. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 215-232). Bielefeld: transcript.

Eckes, T. (1991). Psychologie der Begriffe: Strukturen des Wissens und Prozesse der Kategorisierung. Göttingen: Hogrefe.

Edelman, G. M. (1992). Bright Air, Brilliant Fire. On the Matter of the Mind. New York: Basic Books.

Edkins, J. (2014). Time, Personhood, Politics. In G. Buelens, S. Durrant, & R. Eaglestone, The Future of Trauma Theory: Contemporary Literary and Cultural Criticism (S. 127-140). New York: Routledge.

Elsaesser, T. (2005). Zu spät, zu früh: Körper, Zeit und Aktionsraum in der Kinoerfahrung. In M. Thohler, Kinogefühle: Emotionalität und Film (S. 415-440). Marburg: Schüren Verlag.

Elsaesser, T. (2009). The mind-game film. In W. Buckland, Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema (S. 13-41). Hoboken: Wiley-Blackwell.

Elsaesser, T., & Hagener, M. (2011). Filmtheorie zur Einführung. Hamburg: Junius.

Emde, R. N., & Leuzinger-Bohleber, M. (2014). Early Parenting and Prevention of Disorder: Psychoanalytic Research at Interdisciplinary Frontiers. London: Karnac.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Changing Views: Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference (S. 15-27). Vancouver: DiGRA.

Evans-Thirlwell, E. (30. Dezember 2019). Games of the Year 2019: Disco Elysium is about outliving History. [online] https://www.eurogamer.net/articles/2019-12-30-games-of-the-year-2019-disco-elysium-is-about-outliving-history

Faierman, L. (10. Dezember 2020). Shady Part of Me Review: Beautiful and Familiar. [online] https://screenrant.com/shady-part-of-me-game-review/

Falkai, P., Wittchen, H.-U., & Döpfner, M. (2018). Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-5. Göttingen: Hogrefe.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica 1(2), 34-46.

Farrow, R., & Iacovides, I. (2012). ›In the game‹? Embodied subjectivity in gaming environments. 6th International Conference on the Philosophy of Computer Games. The Nature of Player Experience (S. 29-31). Madrid: International Conference on the Philosophy of Computer Games.

Farrow, R., & Iacovides, I. (2014). Gaming and the limits of digital embodiment. Philosophy & Technology 27, S. 221-233.

Fawcett, C. (Juni 2016). American McGee's Alice: Madness Returns and Traumatic Memory. The Journal of Popular Culture 49(3), S. 492-521.

Felman, S., & Laub, D. (1992). Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History. London & New York: Routledge.

Fischer, G., & Riedesser, P. (2006). Psychotraumatologie und Psychoanalyse. Forum Psychoanalyse 22, 103-106.

Fischer, G., & Riedesser, P. (2009). Lehrbuch der Psychotraumatologie. München & Basel: Ernst Reinhardt Verlag (UTB).

Fitzgerald, M. (1991). Existentialism, Psychiatry and Psychoanalysis. In M. Fitzgerald, & EHB, Irish families under stress (3) (S. 556-565). Dublin: Eastern Health Board (EHB).

Fletcher, P. (13. April 2018). How Hellblade: Senua's Sacrifice deals with psychosis. (J. Lloyd, Interviewer) Science Focus. [online] htpps://www.sci-

encefocus.com/article/mind/hellblade-senua's-sacrifice-psychosis-interview
Flockhart, C., & Gackenbach, J. (2017). The nightmare protection hypothesis: An experimental inquiry. International Journal of Dream Research 10, 1.
Foucault, M. (2005). Schriften in vier Bänden. Band 4. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
Fordham, J., & Ball, C. (2019). Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade. Journal of Medical Internet Research 6(4).
Formosa, P., Ryan, M., & Staines, D. (2016). Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. Ethics and Information Technology 18(3), S. 211-225.
Fosshage, J. (2007). The organizing functions of dreaming: pivotal issues in understanding and working with dreams. International Forum of Psychoanalysis 16, S. 213-221.
Foucault, M. (1981). Archäologie des Wissens. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
Frans, O., Rimmö, P. A., Åberg, L., & Fredrikson, M. (2005). Trauma exposure and post-traumatic stress disorder in the general population. Acta Psychiatrica Scandinavica 111, 281-290.
Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Digital Games Research Conference: University of Utrecht.
Freud, S. (1900). Die Traumdeutung. Frankfurt a.M.: Fischer 1991.
Freud, S. (1917). Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. [online] https://odysseetheater.org/ftp/bibliothek/Psychologie/Sigmund_Freud/Sigmund_Freud_Vorlesungen_zur_Einfuehrung_in_die_Psychoanalyse.pdf
Freud, S. (1919). Das Unheimliche. [online] htpps://www.joachimschmid.ch: htpps://www.joachimschmid.ch/docs/PAzFreudSigUnheimli.pdf
Freud, S. (1920). Jenseits des Lustprinzips.
Freyermuth, G. S. (2015). Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung. Bielefeld: transcript.
Frietsch, U., & Rogge, J. (2013). Über die Praxis des kulturwissenschaftlichen Arbeitens. Ein. Handwörterbuch. Bielefeld: transcript.
Fromm, E. (1951). Märchen, Mythen, Träume: Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache. Hamburg: Rowohlt 1981.
Fuchs, C. (2017). Trauma und Neuroliberalismus. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 307-329). Bielefeld: transcript.

Gackenbach, J., & Kuruvilla, B. (2008a). The relationship between video game play and threat simulation dreams. Dreaming 18, S. 236-256.

Gackenbach, J., & Kuruvilla, B. (2008b). Video game play effects on dreams: Self-evaluation and content analysis. Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2, S. 169-186.

Gackenbach, J., Ellerman, E., & Hall, C. (2011). ideo Game Play As Nightmare Protection: A Preliminary Inquiry With Military Gamers. Dreaming 21, S. 221-245.

Gaensbauer, T. J. (2014). Frühes Trauma und seine Repräsentation über die Lebensspanne vom frühkindlichen Stadium bis zum Beginn des Erwachsenenalters. Eine Falldarstellung. Psyche-Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen 68, 997-1029.

Gallagher, S. (2012). Kognitionswissenschaften – Leiblichkeit und Embodiment. In E. Alloa, T. Bedorf, C. Grüny, & T. Klass, Leiblichkeit. Begriff, Geschichte und Aktualität eines Konzepts (S. 320-333). Tübingen: Mohr Siebeck/UTB.

Gebauer, J. (7. September 2013). Gone Home im Test – Keiner zuhause. [online] https://www.gamestar.de/artikel/gone-home-im-test-keiner-zuhause,3027548.html

Gee, J. P. (Juli 2008). Video Games and Embodiment. Games and Culture 3(3-4), S. 253-263.

Gibbs, A. (2014). Contemporary American trauma narratives. Edinburgh: University Press.

Gladding, S. (2014). Counseling theories for human service practitioners. London: Pearson.

Glinka, M. (24. August 2014). Mindgame-Movies. [online] https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8240

Goffman, E. (1986). Frame Analysis: An Essay on the Organization Of Experience. Boston: Northeastern University Press.

Gonzales, C. (28. August 2007). Seeing Red. [online] https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_112/1372-Seeing-Red.2

Görgen, A. (2014). Zwischen funktionalem und fiktionalem Raum. Krankenhäuser in digitalen Spielen. In A. Görgen, & T. Halling, Verortungen des Krankenhauses (S. 233-243). Stuttgart: Franz Steiner Verlag.

Görgen, A. (31. Juli 2019). Im postmortalen Horror Vacui – eine Analyse zum antimodernen und rekursiven Horror der Vorhölle in Limbo (Fallstudie 34). [online] https://hgp.hypotheses.org/523

Görgen, A. (2020). Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 17-50). Bielefeld: transcript.

Görgen, A., & Braune, F. (2016). PTSD: Zur politischen, medikalen und medialen Konvergenz eines Krankheitsbildes. In C. Hoffstadt, F. Peschke, M. Nagenborg, S. Müller, & M. Möller, Nur Emotionen? Einblicke aus Medizin, Kunst und Geisteswissenschaften (S. 239-272). Bochum: Projektverlag.

Görgen, A., & Simond, S. (2020a). Krankheiten in digitalen Spielen. Einleitung. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 11-16). Bielefeld: transcript.

Görgen, A., & Simond, S. (2020b). Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel. In M. Hennig, & H. Krah, Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels (S. 406-434). Glückstadt: vwh.

Grabbe, L. C., Rupert-Kruse, P., & Schmitz, N. M. (2016). Media Embodiment: Die technologische Basis der Verkörperung digitaler Bilder. In L. C. Grabbe, & P. Rupert-Kruse, Bildkörper: Zum Verhältnis von Bildtechnologien und Embodiment (S. 191-212). Darmstadt: Büchner.

Graft, K. (26. Januar 2010). Road To The IGF: Krystian Majewski's Trauma. [online] https://www.gamasutra.com/view/news/117781/Road_To_The_IGF_Krystian_Majewskis_Trauma.php

Green, A. M. (2017). Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in Metal Gear Solid V. London: Palgrave Macmillan.

Gregersen, A. L. (2014). Generic Structures, Generic Experiences. A Cognitive Experientialist Approach to Video Game Analysis. Philosophy & Technology 27(2), S. 159-175.

Griffin. (14. Juni 2018). Celeste is Everything About Anxiety. [online] https://www.thefandomentals.com/celeste-anxiety/

Grip, T. (12. Juli 2011). The Terrifying Tale of Amnesia. [online] https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/features/9011-The-Terrifying-Tale-of-Amnesia.5

Grip, T. (27. August 2014). Game Design Deep Dive: Amnesia's ›Sanity Meter‹. [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/223931/game_design_deep_dive_amnesias_.php

Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear and Muscles. Video Games, Media and Embodied Experiences. In M. J. Wolf, & B. Perron, The Video Game Theory Reader (S. 129-155). New York: Routledge.

Günzel, S. (2013). Raum(bild)handlung im Computerspiel. [online] htpps://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_Raumbildhandlung.pdf

Hadden, A. (9. November 2019). A Storm Is Blowing from Paradise: Disco Elysium on the Past and PResent. [online] https://medium.com/@alastairhadden/a-storm-is-blowing-from-paradise-disco-elysium-on-the-past-and-present-e2fff5d629be

Hall, C. (11. März 2015). What Gone Home owes to Ken Levine, and the 1992 Sears Home catalog. [online] https://www.polygon.com/2015/3/11/8184823/level-design-gone-home-ken-levine-sears-catalog

Hardy, A. (2017). Pathways from Trauma to Psychotic Experiences: A Theoretically Informed Model of Posttraumatic Stress in Psychosis. Frontiers in Psychology 8.

Hardy, I. (25. Januar 2010). DEV INTRO #5: Krystian Majewski (TRAUMA). [online] https://web.archive.org/web/20111101201715/www.hardydev.com/2010/01/25/dev-intro-5-krystian-majewski-trauma/

Hardy, K. V., & Mueser, K. T. (2017). Editorial: Trauma, Psychosis and Posttraumatic Stress Disorder. Frontiers in Psychiatry, 6-9.

Heidegger, M. (1967). Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

Helm, J. (27. August 2017). Review: Hellblade: Senua's Sacrifice. [online] https://hardcoregamer.com/2017/08/27/review-hellblade-senuas-sacrifice/268544/

Henry, J. (2. August 2020). Gaming Detail: Silent Hill's James Looks Straight At The Player. [online] https://www.thegamer.com/silent-hill-james-gaming-detail-looks-straight-at-player-directly-creepy/

Hensel, T. (2017). Computerspiel und Museum, oder: Was passiert, wenn ein Juggernaut Laokoon trifft? In B. Beil, P. Bojahr, & T. S. Taubert, Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welt des Theaters und Computerspiels (S. 89-96). Glücksstadt: vwh.

Hensel, T. (2018). Kunst. In B. Beil, T. Hensel, & A. Rauscher, Game Studies (S. 379-388). Wiesbaden: Springer VS.

Herman, J. (1992). Trauma and Recovery.

Hernandez, P. (15. August 2013). Gone Home: The Kotaku Review. [online] https://kotaku.com/gone-home-the-kotaku-review-1118218265

Hesse, E., & van IJzendoorn, M. (1998). Parental Loss of Close Family Members and Propensities Toward Absorption in the Offspring. Developmental Science 1, 299-305.

Hill, M. G. (2016). Tale of Two Fathers: Authenticating Fatherhood in Quantic Dream's Heavy Rain: The Origami Killer and Naughty Dog's The Last of

Us. In E. Podnieks, Pops in Pop Culture (S. 159-176). New York: Palgrave Macmillan.

Hilscher, C. (2013). Präfrontaler Cortex. [online] https://psylex.de/psychologie-lexikon/gehirn/anatomie/praefrontaler-cortex.html

Hinke, J. (9. Dezember 2016). I'm still talking about That Dragon, Cancer. [online] http://indiehaven.com/im-still-talking-about-that-dragon-cancer/

Hirsch, M. (2014). Schuld und Schuldgefühl. Zur Psychoanalyse von Trauma und Introjekt. Göttingen: V&R.

Hocking, C. (27. Februar 2007). Ludo-narrative Dissonance and Harmony in Larps. [online] https://nordiclarp.org/2017/02/27/ludo-narrative-dissonance-and-harmony-in-larps/

Hoffman, K. M. (2019). Social and Cognitive Affordances of Two Depression-Themed Games. Games and Culture 14(7-8).

Hoffmann, E. T. (1816). Der Sandmann.

Horowitz, M. J. (1976). Stress response syndromes. Oxford: Jason Aronson.

Huber, F., Schnauß, J., Rönicke, S., Rauch, P., Müller, K., Fütterer, C., & Käs, J. (2013). Emergent complexity of the cytoskeleton: from single filaments to tissue. Advances in Physics (62:1), S. 1-112.

Huberman, G.-D. (2007). Bilder trotz allem. Paderborn: Wilhelm Fink.

Huff, N. C., Hernandez, J. A., Fecteau, M. E., Zielinski, D. J., Brady, R., & LaBar, K. S. (2011). Revealing Context-Specific Conditioned Fear Memories with Full Immersion Virtual Reality. Frontiers in Behavioral Neuroscience 5.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Proceedings of the AAAI workshop on challenges in game AI (4).

Igarzábal, F. A. (2018). Time and Space in Video Games. Universität Köln: Dissertation.

IGN. (18. August 2001). Interview with Silent Hill 2's Artist Takayoshi Sato. [online] https://www.ign.com/articles/2001/08/17/interview-with-silent-hill-2s-artist-takayoshi-sato

Illing, R.-B. (2019). Hippocampus. [online] https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/hippocampus/31926

Ings, S. (29. August 2017). Hellblade, a game route into the world of psychosis. [online] https://www.newscientist.com/article/2145690-hellblade-a-game-route-into-the-world-of-psychosis/

Jäckle, M. (2017). Relationale Grenzgänge des Traumatischen. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 59-86). Bielefeld: transcript.

Janak, P. H., & Tye, K. M. (2015). From circuits to behaviour in the amygdala. Nature (517), S. 284-292.

Janet, P. (1889). L'automatisme psychologique.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan, First Person (S. 118-30). Cambridge: MIT Press.

Jergus, K. (2017). Alterität. Die Erfahrung der Verletzbarkeit und der ›Rat'der Dekonstruktion. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 256-280). Bielefeld: transcript.

Johnson, A. (26. Juli 2017). That Dargon, Cancer and the Gamification of an Emontional Narrative. [online] http://indiehaven.com/that-dragon-cancer-and-the-gamification-of-an-emotional-narrative/

Johnson, H., & Thompson, A. (2008). The development and maintenance of post-traumatic stress disorder (PTSD) in civilian adult survivors of war trauma. Psychological Review 28, S. 36-47.

Johnson, J. (31. August 2011). How Krystian Majewski creates something from nothing in »Trauma«. [online] https://web.archive.org/web/20111027121954/http://pitchfork.com/killscreen/16-how-krystian-majewski-creates-something-from-nothing-in-trauma/

Johnson, L. R. (2016). Editorial. How Fear and Stress Shape the Mind. Frontiers in Behavioral Neuroscience (10), S. 1-6.

Jones, A. (2018). Hellblade: Senua's Sacrifice hits one million copies sold. [online] https://www.pcgamesn.com/hellblade-senuas-sacrifice/hellblade-sales

Jones, N., Kelly, T., & Shattell, M. (2016). God in the brain: experiencing psychosis in the postsecular United States. Transcult Psychiatry, 488-505.

Jovanovic, T., & Norrholm, S. D. (2011). Neural mechanisms of impaired fear inhibition in posttraumatic stress disorder. Frontiers in Behavioral Neuroscience 5.

Judge, P. (19. Oktober 2019). A Spectre is Haunting Martinaise – Detective Fiction and Disco Elysium's Disappointing Ending. [online] https://medium.com/@pjjudge/a-spectre-is-haunting-martinaise-why-i-liked-disco-elysiums-disappointing-ending-5cbb4f335e2c

Judy, A. (2013). Cyborg in the Mirror: Embodiment in Video Games. Georgia State University: Dissertation.

Juul, J. (2019). Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. Cambridge & London: MIT Press.

Kaar, S. (2. Januar 2018). This War of Mine – a game about the traumas of war. [online] https://www.rcpsych.ac.uk/news-and-features/blogs/detail/cultural-blog/2018/01/02/this-war-of-mine-a-game-about-the-traumas-of-war

Kaplan, E. A., & Wang, B. (2004). Introduction. In E. A. Kaplan, & B. Wang, Trauma and Cinema: Cross-Cultural Explorations (S. 1-22). Hongkong: Hong Kong University Press.

Keen, N., Hunter, E. C., & Peters, E. (2017). Integrated Trauma-Focused Cognitive-Behavioural Therapy for Post-traumatic Stress and Psychotic Symptoms: A Case-Series Study Using Imaginal Reprocessing Strategies. Frontiers in Psychiatry (8), 192-206.

Keogh, B. (2015). A play of bodies. A phenomenology of videogame experience. RMIT University: PhD thesis.

Kernberg, O. F. (2009). An integrated theory of depression. A commentary. Neuropsychoanalysis 11, S. 76-80.

Kershaw, R. (1. Oktober 2019). Disco Elysium is This Generation's Planescape: Torment. [online] https://www.jumpdashroll.com/article/disco-elysium-is-this-generations-planescape-torment

Kessler, R. (1997). The effects of stressful life events on depression. Annual Review of Psychology (48), 191-214.

Khan, S. (2018). Cultivating Virtual Feminist Violence in Alice-Madness Returns and Inferno: Analysis of Video Game Adaptations of Alice in Wonderland and Dante's Inferno. Journal of Humanities 54, 168-182.

King, G., & Krzywinska, T. (2003). Gamescapes: exploration and virtual presence in game-worlds. Digital Games Research Conference. University of Utrecht,The Netherlands: University of Utrecht.

King, S. (1974). Carrie.

Kirkland, E. (2009). Maternal Engulfment in Horror Videogames. In D. Riha, Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment (S. 75-80). Inter-disciplinary Press.

Kirsh, D. &. (1994). On distinguishing epistemic from pragmatic action. Cognitive Science 18, S. 513-549.

Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. University of Bergen: Doctoral dissertation.

Köb, E., Matt, G., & Stief, A. (2007). Traum & Trauma, Werke aus der Sammlung Dakis Joannou, Athen. Wien: Hatje & Cantz .

Köhne, J. B. (2012). Einleitung. In J. B. Köhne, Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren (S. 7-25). Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The »Ludology vs. Narratology« Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies 9, S. 171-188.

Kolk, B. v. (2007). The History of Trauma in Psychiatry. In P. A. Resick, T. M. Keane, & M. J. Friedman, Handbook of PTSD: Science and practice (S. 19-36). New York: Guilford Publications.

Kolk, B. v., & Ducey, C. R. (1989). The Psychological Procession of Traumatic Experience. Rohrschach Patterns in PTSD. Journal of Traumatic Stress (2), S. 259-274.

Kolk, B. v., & Hart, O. v. (1995). The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma. In C. Caruth, Trauma. Explorations in Memory (S. 158-182). Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Krugers, H. J., Zhou, M., Joëls, M., & Kindt, M. (2011). Regulation of excitatory synapses and fearful memories by stress hormones. Frontiers in Behavioral Neuroscience (10), S. 17-27.

Kuchera, B. (16. März 2012). Dys4ia tackles gender politics, sense of self, and personal growth… on Newgrounds. [online] htpps://www.penny-arcade.com/report/editorial-article/dys4ia-tackles-gender-politics-sense-of-self-and-personal-growth-on-newg

Kullmann, H.-M., & Seidel, E. (2005). Lernen und Gedächtnis im Erwachsenenalter. Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

Kuznetsova, E. (2017). Trauma in Games: Narrativizing Denied Agency, Ludonarrative Dissonance and Empathy Play. Alberta: University of Alberta.

LaCapra, D. (1994). Representing the Holocaust. Ithaca & London: Cornell University Press.

LaCapra, D. (2001). Writing History, Writing Trauma. Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Lacina, D. (15. September 2017). What Hellblade: Senua's Sacrifice gets wrong about mental illness. [online] https://www.polygon.com/2017/9/15/16316014/hellblade-senuas-sacrifice-mental-illness

Lahde, M. (2006). Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A Beautiful Mind und David Cronenbergs Spider. In J. Helbig, Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film (S. 43-72). Trier: WVT.

Lamprecht, R. (2011). The roles of the actin cytoskeleton in fear memory formation. Frontiers in Behavioral Neuroscience (10), S. 28-37.

Lankoski, P. (2016). Embodiment in character-based videogames. AcademicMindtrek ›16: Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference, (S. 358-365). Universität Tampere.

Lankoski, P., & Järvelä, S. (2012). An Embodied Cognition Approach for Understanding Roleplaying. International Journal of Role-Playing 3, S. 18-32.

Larchuk, T. (7. Januar 2014). In Gaming, A Shift From Enemies To Emotions. [online] https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2014/01/07/255247261/in-gaming-a-shift-from-enemies-to-emotions?t=1587548428761

Laub, D. (1995). Truth and Testimony: The Process and the Struggle. In C. Caruth, Trauma: Explorations in Memory (S. 61-75). Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Lawver, B. (1. November 2019). Disco inferno – Disco Elysium review. [online] https://gamingtrend.com/feature/reviews/disco-inferno-disco-elysium-review/

Leino, O. (2010). Emotions in play: On the constitution of emotion in solitary. IT University of Copenhagen: Dissertation.

Lem, S. (1961). Solaris.

Lemmon, K. (2011). Review: Alice: Madness Returns. [online] https://killscreen.com/previously/articles/review-alice-madness-returns/

Lenz, A. (2005). Kinder psychisch kranker Eltern. Göttingen: Hogrefe.

Leuzinger-Bohleber, M. (2015). Finding the Body in the Mind: Embodied Memories, Trauma, and Depression. London: Psychoanalytic Ideas and Applications.

Leuzinger-Bohleber, M. (2018). Chronische Depression, Trauma und Embodiment. Eine transgenerative Perspektive in psychoanalytischen Behandlungen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Liapes, G. (2019). Celeste: The Most Accurate and Thoughtful Depiction of Mental Illness in a Video Game. [online] https://25yearslatersite.com/2019/07/06/celeste-the-most-accurate-and-thoughtful-depiction-of-mental-illness-in-a-video-game/

Licht, C. (28. Dezember 2009). David Cage über Heavy Rain. [online] https://www.gamersglobal.de/interview/david-cage-ueber-heavy-rain

Lindsey, P. (21. Juli 2014). Gaming's favorite villain is mental illness, and this needs to stop. [online] https://www.polygon.com/2014/7/21/5923095/mental-health-gaming-silent-hill

Liotti, G. (1992). Disorganised/disoriented Attachment in the Aetiology of the Dissociative Disorders. Dissociation: Progress in the Dissociative Disorders 4, 196-204.

Loetz, C., & Müller, J. (2019). Rätsel des Unbewußten. Ein Podcast zu Psychoanalyse und Psychotherapie. Folge 11: Angst und Angsterkrankungen. [online] https://psychoanalysepodcast.files.wordpress.com/2018/10/folge-111.pdf

Löffelbein, N. (2020). Äskulap im Wandel. Konzepte von Gesundheit und Krankheit. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 97-112). Bielefeld: transcript.

Lu, W., Mueser, K. T., Rosenberg, S. D., Yanos, P. T., & Mahmoud, N. (2017). Posttraumatic Reactions to Psychosis: A Qualitative Analysis . Frontiers in Psychiatry 8.

Luckhurst, R. (2008). The Trauma Question. London & New York: Routledge.

Luke. (5. September 2016). The Evolution of Horror Videos Games 1972 -1982. [online] https://www.horror.land/the-evolution-of-horror-videos-games-1972-1982/

MacNair, R. M. (2005). Werk Perpetration-Induced Traumatic Stress: The Psychological Consequences of Killing. Indiana: iUniverse.

Mahar, I. (26. Juli 2013). Nobody Wins When Horror Games Stigmatize Mental Illness. [online] https://kotaku.com/nobody-wins-when-horror-games-stigmatize-mental-illness-912462538

Mandryk, R. L., & Birk, M. V. (2017). Toward Game-Based Digital Mental Health Interventions: Player Habits and Preferences. Journal of Medical Internet Research 19(4).

May, R. (1991). The cry for myth. New York/London: W.W. Norton & Company.

Mayo, D., Corey, S., Kelly, L. H., Yohannes, S., Youngquist, A. L., Stuart, B. K., Niendam, T. A., Loewy, R. L. (2017). The Role of Trauma and Stressful Life Events among Individuals at Clinical High Risk for Psychosis: A Review. Frontiers in Psychiatry 8, S. 135-151.

Mazor, Y., Gelkopf, M., T., M. K., & David, R. (2016). Posttraumatic Growth in Psychosis. Frontiers in Psychiatry 7.

McCarthy, C. (19. Dezember 2019). USG Game of The Year 2019: Disco Elysium Let Us Be Human, No Matter the Cost. [online] https://www.usgamer.ne

t/articles/usg-game-of-the-year-2019-disco-elysium-let-us-be-human-no-matter-the-cost

McGreevy, A., Fawcett, C., & Ouellette, M. (2020). The House and the Infected Body. The Metonymy of Resident Evil 7. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 253-274). Bielefeld: transcript.

McKernan, B. (2019). Questions About Immigration: Papers, Please and the Capacity for a Video Game to Stimulate Sociopolitical Discussion. Games and Culture 1(24).

McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. In M. J. Wolf, & B. Perron, The Video Game Theory Reader (S. 67-86). London/New York: Routledge.

Meer, A. (29. Juni 2012). Wot I Think – Spec Ops: The Line. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2012/06/29/spec-ops-review-pc/

Merleau-Ponty, M. (1966). Phänomenologie der Wahrnehmung. Phänomenologisch-psychologische Forschungen (7). Berlin : de Gruyter.

Metsniit, M. (31. März 2017). The Hungarian Interview. [online] https://zaumstudio.com/2017/03/31/the-hungarian-interview/

Michal, M. (2018). Depersonalisation und Derealisation: Die Entfremdung überwinden. Stuttgart: Kohlhammer.

Migaud, M., Charlesworth, P., Dempster, M., Webster, L. C., Watabe, A. M., Makhinson, M., He, Y., Ramsay, M. F., Morris, R. G. M., Morrison, J. H., O'Dell, T. J., Grant, S. G. (1998). Enhanced long-term potentiation and impaired learning in mice with mutant postsynaptic density-95 protein. Nature (396), S. 433-439.

Molina, B. (14. Januar 2016). ›That Dragon, Cancer‹ retells child's battle with disease. [online] https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2016/01/13/dragon-cancer-retells-childs-battle-disease/78681384/

Montgomery, M. R. (2013). Love and Hate: Existentialism and Psychoanalysis – A Personal Perspective. Existential Analysis 25(2). Society for Existential Analysis Annual Conference.

Morawietz, S. (5. Juli 2019). Viktorianisches Zeitalter. [online] https://www.planet-wissen.de/geschichte/neuzeit/viktorianisches_zeitalter/index.html

Möring, S. (2013). Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor. IT University of Copenhagen: Dissertation.

Morrissette, J. (Juli 2017). Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please. [online] http://gamestudies.org/1701/articles/morrissette

Morton, L. (6. November 2019). Disco Elysium interview – I don't want to be this kind of animal anymore. [online] https://www.vg247.com/2019/11/06/disco-elysium-intrusive-thoughts/

Moser, U., & von Zeppelin, I. (1996). Der geträumte Traum. Stuttgart: Kohlhammer.

Mulrooney, M. (7. Dezember 2013). In Conversation With Remigiusz Michalski (Harvester Games, The Cat Lady). [online] https://alternativemagazineonline.co.uk/2013/07/12/interview-in-conversation-with-remigiusz-michalski-harvester-games-the-cat-lady/

Muncy, J. (26. Juni 2010). Stop Expecting Games to Build Empathy. [online] https://www.wired.com/story/games-and-empathy/

Murray, J. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. DIGRA, Vancouver.

Murray, J., & Jenkins, H. (1999). Before The Holodeck: Translating Star Trek Into Digital Media. [online] http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/holodeck.html

Negele, A., Kaufhold, J., Kallenbach, L., & Leuzinger-Bohleber, M. (2015). Childhood Trauma and Its Relation to Chronic Depression in Adulthood. [online] https://doi.org/10.1155/2015/650804

Neitzel, B. (2005). Point of View und Point of Action – eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In K. Bartels, & J.-N. Thon, Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur 5 (S. 8-28). Hamburg: Universität Hamburg.

Nelson, S. (1. November 2019). Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP. [online] https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/

Newman, J. (2002). The myth of the ergodic video game. Game studies – the international journal of computer game research 2(1). [online] htpps://www.gamestudies.org/0102/newman/

Ninja Theory, Tameem Antoniades. (10. Oktober 2018). Hellblade: Senua's Psychosis | Mental Health Feature. [online] https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4

Nitsche, M. (2008). Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds. Cambridge/London: MIT Press.

Nixon, S. (12. September 2013). They're Mad, I Tell You: Portrayal of Mental Illness in Video Games. [online] https://www.nymgamer.com/?p=3557

Nutt, C. (2012). Beyond Heavy Rain: David Cage on Interactive Narrative. [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/171004/beyond_heavy_rain_david_cage_on_.php?print=1

Öhner, V. (1997). Eins plus eins ist drei. Zu den Filmen von David Lynch. Meteor. Texte zum Laufbild 8, 15-23.

Olive, J. (2020). Playing for Whom? Understanding Empathy and Trauma in Postcolonial and Global South Videogame Narratives through Witnessing. Georgia State University: Dissertation.

Orland, K. (August 2014). What depression quest taught me about dealing. [online] https://arstechnica.com/

Parker, L. (7. März 2011). David Cage on creating emotion in Heavy Rain. [online] https://www.gamespot.com/articles/david-cage-on-creating-emotion-in-heavy-rain/1100-6301812/

Parkin, S. (8. September 2011). Trauma. Disjoint-and-click. [online] https://www.eurogamer.net/articles/2011-09-08-trauma-review

Patihis, L., & Pendergrast, M. H. (2019). Reports of Recovered Memories of Abuse in Therapy in a Large Age-Representative U.S. National Sample: Therapy Type and Decade Comparisons. Clinical Psychological Science 7(1), S. 3-21.

Pavlounis, D. (2016). Straightening Up the Archive: Queer Historiography, Queer Play, and the Archival Politics of Gone Home. Television & New Media 17(7), S. 579-594.

Pearce, D. (3. Juli 2021). Opinion: ›Indie‹ Has Lost Its Meaning. [online] https://www.ign.com/articles/opinion-indie-has-lost-all-meaning

Peña, J., Hernandez-Perez, J. F., Khan, S., & Gómez, Á. P. (2018). Game Perspective-Taking Effects on Players' Behavioral Intention, Attitudes, Subjective Norms, and Self-Efficacy to Help Immigrants: The Case of ›'Papers, Please‹. Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking 21(11), S. 687-693.

Perron, B. (2012). Silent Hill: The Terror Engine. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Perron, B. (2018). The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror. New York: Bloomsbury Academic.

Phelps, A. M., Wagner, J., & Moger, A. (2020). Experiential Depression and Anxiety Through Proceduralized Play: A Case Study of Fragile Equilibrium. Journal of Games, Self & Society 2(1), 104-149.

Pias, C. (2000). Computer Spiel Welten. Universität Weimar: Dissertation.

Piórkowska, M., & Wrobel, M. (2020). Basic Emotions. In V. Zeigler-Hill, & T. K. Shackelford, Encyclopedia of Personality and Individual Differences. Springer.

Platz, V. (2020). Von Drachen und Zellmutationen. Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen am Beispiel von Re-Mission und That Dragon, Cancer. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 275-299). Bielefeld: transcript.

Plessner, H. (1976). Die Frage nach der Conditio humana. In H. Plessner, Die Frage nach der Conditio humana. Aufsätze zur philosophischen Anthropologie (S. 7-81). Frankfurt a.M.: suhrkamp taschenbuch wissenschaft (361).

Pluralsight. (2015). SXSW 2015: Gaming's Next Frontier – Between AAA and Indie. [online] https://www.pluralsight.com/blog/film-games/sxsw-2015-gamings-next-frontier-aaa-indie

Polansky, L. (27. März 2019a). Empathy is Not Enough, part 1. How empathy became a buzzword in the games industry. [online] https://rhizome.org/editorial/2019/mar/27/empathy-is-not-enough-part-1/

Polansky, L. (18. September 2019b). Empathy is Not Enough, Part II. Virtual Reality and Selling Empathy to the Rich. [online] https://rhizome.org/editorial/2019/sep/18/part-ii-virtual-reality-and-selling-empathy-to-the-rich/

Poole, S. (2000). Trigger Happy. The Inner Life of Video Games. London: Fourth Estate.

Pusch, C. (2017). Trauma trifft nicht Einzelne. Eine machtkritische Perspektive auf Trauma – vom Körper her gedacht gegen einen individualisierenden Machbarkeitsgeist. In M. Jäckle, B. Wuttig, & C. Fuchs, Handbuch Trauma – Pädagogik – Schule (S. 367-387). Bielefeld: transcript.

Radley, J. J. (2012). Toward a limbic cortical inhibitory network: implications for hypothalamic-pituitary-adrenal responses following chronic stress. Frontiers in Behavioral Neuroscience (6).

Rankin, S. (23. April 2016). In Defense of Anticlimatic Endings: Limbo. [online] http://indiehaven.com/in-defense-of-anticlimactic-endings-limbo/

Rauscher, A. (2012). Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospielen. Marburg: Schüren Verlag.

Rauscher, A. (2018). Genre. In B. Beil, T. Hensel, & A. Rauscher, Game Studies (S. 343-362). Wiesbaden: Springer VS.

Ressel, T. (2019). Der Weg zur selbstreflexiven Subjektivierung innerhalb der prozeduralen Rhetorik von PAPERS, PLEASE zur unkritischen, amorali-

schen Bürokratiearbeit. Hochschule für Bildende Künste Braunschweig: Seminararbeit. [online] https://www.researchgate.net/publication/342011145_Der_Weg_zur_selbstreflexiven_Subjektivierung_innerhalb_der_prozeduralen_Rhetorik_von_PAPERS_PLEASE_zur_unkritischen_amoralischen_Burokratiearbeit

Ricablanca, A., Gabutan, C. P., & Nabua, E. (Dezember 2019). Existentialism and its implication to education. [online] https://www.researchgate.net/publication/338128102_EXISTENTIALISM_AND_ITS_IMPLICATION_TO_EDUCATION

Roberts, S. (3. Dezember 2014). Now Playing: Spec Ops' most troubling scene. [online] https://www.pcgamer.com/now-playing-spec-ops-most-troubling-scene/

Rohrer, J. (2007). What I was trying to do with Passage. [online] http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html

Rose, F. (2011). The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories. New York: W. W. Norton & Co.

Rosen, C., Jones, N., Longden, E., Chase, K. A., Shattell, M., Melbourne, J. K., Keedy, S. K., Sharma, R. P. (2017). Exploring the Intersections of Trauma, Structural Adversity, and Psychosis among a Primarily African-American Sample: A Mixed-Methods Analysis. Frontiers in Psychiatry, 57-67.

Rothberg, M. (2008). Decolonizing Trauma Studies: A Response. Studies in the Novel 40, S. 224-234.

Rothschild, B. (2006). Help for the Helper: The Psychophysiology of Compassion Fatigue and Vicarious Trauma. Norton Professional Books.

Rötzer, F. (2005). Die Begegnung von Computerspiel und Wirklichkeit. Kunstforum 176, S. 102-115.

Rovee-Collier, C., & Cuevas, K. (2009). The development of infant memory. In M. L. Courage, & N. Cowan, The Development of Memory in Infancy and Childhood (S. 11-41). Hove: Psychology Press.

Ruberg, B. (2020). Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of »Empathy« in Video Games. Communication, Culture and Critique 13(1), 54-71.

Ruf, O. (20. Februar 2019). Einflüstern – Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in ›Hellblade: Senua's Sacrifice‹. [online] htpps://www.paidia.de/einfluestern/

Runzheimer, B. (2020). First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 145-162). Bielefeld: transcript.

Rusch, D. (2009). Staring into the Abyss – A Close Reading of Silent Hill 2. In D. Davidson, Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning (S. 235-254). Pittsburgh: ETC Press.

Rusch, D. (Mai 2020). Existential, Transformative Game Design. [online] https://www.researchgate.net/publication/341452158_Existential_Transformative_Game_Design

Rusch, D., & Weise, M. J. (August 2008). Games about LOVE and TRUST? Harnessing the power of metaphors for experience design. [online] https://www.researchgate.net/project/games-and-metaphors

Sakey, M. (2011). And if You Go Chasing Rabbits. The Inner Demons of American McGee's Alice. In D. Davidson, Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning (S. 25-36). ETC Press.

Sandowsky, L. (Juli 2005). Freudian Psychoanalysis and Existential Psychoanalysis. [online] https://www.researchgate.net/publication/326128725_Existential_Psychoanalysis_and_Freudian_Psychoanalysis

Sartre, J.-P. (1993). Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. Hamburg: Rowohlt.

Sartre, J.-P. (2012a). Zum Existentialismus. Eine Klarstellung. In V. von Wroblewski, Der Existentialismus ist ein Humanismus und andere philosophische Essays (S. 113-121). Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.

Sartre, J.-P. (2012b). Der Existentialismus ist ein Humanismus. In V. von Wroblewski, Der Existentialismus ist ein Humanismus und andere philosophische Essays (S. 145-193). Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.

Schell, J. (2008). The Art of Game Design. A Book of Lenses. Burlington: Elsevier.

Schell, J. (2014). Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt. In B. Beil, G. Freyermuth, & L. Gotto, New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse (S. 357-375). Bielefeld: transcript.

Schild, J. (2. April 2019). Die göttliche Wahrheit der Runen in Hellblade: Senua's Sacrifice. [online] https://languageatplay.de/2019/04/02/die-goettliche-wahrheit-der-runen-hellblade-senuas-sacrifice/

Schmidt, O. (2012). Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende. Marburg: Schüren.

Schößler, F. (2007). Das Möbiusband der Erinnerung. Gender, Genre und Memoria in den Filmen von David Lynch. [online] https://budrich-journals.de/index.php/fgs/article/viewFile/2929/2464

Schott, G. R. (2020). Physical Death, Digital Life, and Post-Self: That Dragon, Cancer as a Digital Memorial. Journal of Games, Self and Society 2(1), 85-103.

Schrier, K. (2015). EPIC: a framework for using video games in ethics education. Journal of Moral Education 44(4), S. 393-424.

Seeßlen, G. (2003). David Lynch und seine Filme. Marburg: Schüren Verlag.

Serena, K. (21. Dezember 2017). The History Of »Female Hysteria« And The Sex Toys Used To Treat It. [online] https://allthatsinteresting.com/female-hysteria

Shackford, S. (26. September 2013). Papers, Please, Politics in Games, and the Growth of Indie Development: An Interview with Lucas Pope. [online] https://reason.com/2013/09/26/papers-please-politics-in-games-and-the/

Shafer, D. M. (2012). Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study. Media Psychology Review 5(1).

Shaller, C. (12. Februar 2015). Traumatisiert vor dem Bildschirm. [online] https://www.zeit.de/2015/07/this-war-of-mine-computerspiel-moral

Shapiro, S., & Rotter, M. R. (2016). Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games. Journal of Forensic Sciences 61(6), 1592-1595.

Sheffield, B. (25. Juli 2008). Dreaming of a New Day: Heavy Rain's David Cage. [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/132138/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php?print=1

Sicart, M. (2009). The Ethics of Computer Games. Cambridge: MIT Press.

Sicart, M. (2010). Values between systems. In K. Schrier, Ethics and Game Design (S. 1-15). Hershey: IGI Global.

Sicart, M. (2014). Play matters. Cambridge: MIT Press.

Sicart, M. (2019). Papers, Please. Ethics. In M. T. Payne, & N. B. Huntemann, How to Play Video Games (S. 149-156). New York: University Press.

Sigl, R. (2008). Können Spiele Kunst sein? [online] https://www.heise.de/tp/features/Koennen-Spiele-Kunst-sein-3418051.html

Signor, J. (6. November 2019). Disco Elysium and Finding the Beauty in a Cynical World. [online] https://unwinnable.com/2019/11/06/disco-elysium-and-finding-the-beauty-in-a-cynical-world/

Simon, A. (2020). The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 189-210). Bielefeld: transcript.

Simond, S. H. (2020). Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen. In A. Görgen, & S. Simond, Krankheit in Digitalen Spielen (S. 115-143). Bielefeld: transcript.

Skoy, E., Eukel, H., Frenzel, J., Werremeyer, A., & McDaniel, B. (2016). Use of an auditory hallucination simulation to increase student pharmacist empathy for patients with mental illness. American Journal of Pharmaceutical Education 80(8).

Smethurst, T. (2015). Playing with trauma in video games. Interreactivity, empathy, perpetration. Universität Gent: PHD Thesis.

Smethurst, T. (2017). »We Put Our Hands on the Trigger with Him«: Guilt and Perpetration in Spec Ops: The Line. Criticism (59)2, S. 201-221.

Smith, A. (27. September 2013). Horror Stories: A Maddening Lack Of Imagination. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2013/09/27/editorial-horror-and-a-maddening-lack-of-imagination/

Smith, A. (29. Januar 2016). True Horror: The Town Of Light's Historical Inspirations. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2016/01/29/the-town-of-light-preview-horror-history/

Smith, E. (18. Mai 2012). A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games. [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php

Smith, E. (11. August 2015). ›Actual Sunlight‹ Might Be the Most Painfully Real Video Game You'll Ever Play. [online] https://www.vice.com/en_us/article/4wbn9d/actual-sunlight-might-be-the-most-painfully-real-video-game-youll-ever-play-000

Souppouris, A. (20. August 2015). Video games are tackling mental health with mixed results. [online] https://www.engadget.com/2015-08-20-video-games-mental-illness.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAJ8gpuISWCArpWUzxVPcL0AD4CW52XaFF1Jy3KnuYtIszT74t20x_6KnHjn_DD8ATjfqPSoFIyJ9pNqS_K-nYJTerzSge8-fNs-4yd3Z4y

Spangenberg, P. M. (2012). Mediendiskurse. In C. Bartz, L. Jäger, M. Krause, & E. Linz, Handbuch Mediologie. Signaturen des Medialen (S. 170-175). München: Wilhelm Fink.

Spies, T. (10. Dezember 2019). Interview: The Games of Jesse Makkonen.

Spinelli, E. (2006). The Value of Relatedness in Existential Psychotherapy and Phenomenological Enquiry. Indo-Pacific Journal of Phenomenology 6(1), 1-8.

Standke, S. (2016). Stamp lt. Then Stamp lt Again.: Papers, Please als prozedurale Remediation von Bürokratie. In T. Bendels, B. Runzheimer, & S. Strecker, Playing in-between: Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis (S. 76-95). Glückstadt: Werner Hülsbusch.

Stang, S. (21. März 2018). Madness as True Sight in The Cat Lady and Fran Bow. [online] htpps://www.firstpersonscholar.com/madness-as-true-sight-in-the-cat-lady-and-fran-bow/

Stevenson, J. (2011). A framework for classification and criticism of ethical games. In K. Schrier, & D. Gibson, Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks (S. 36-55). Hershey: IGI Global.

Stickgold, R., Hobson, J., Fosse, R., & Fosse, M. (2001). Sleep, learning, and dreams: off-line memory reprocessing. Science, 294(5544).

Stief, A., & Matt, G. (2007). Kunst und Verwundung. Zur Ästhetik von Traum und Trauma. In A. Stief, G. Matt, & E. Köb, Traum & Trauma, Werke aus der Sammlung Dakis Joannou, Athen (S. 10-23). Wien: Hatje & Cantz.

Stolorow, R., & Atwood, G. (1979). Faces in a cloud: Subjectivity in personality theory. Northvale: Jason Aronson.

Strange, B. A., Fletcher, P. C., Henson, R. N., Friston, K. J., & Dolan, R. J. (1999). Segregating the functions of human hippocampus. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 96(7), 4034-4039. [online] https://ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc22415

Stuart, K. (3. Dezember 2014). Zoe Quinn: »All Gamergate has done is ruin people's lives.«. [online] htpps://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/zoe-quinn-gamergate-interview

Suellentrop, C. (25. September 2012). A Monster, but No Epic Battle. [online] https://www.nytimes.com/2012/09/26/arts/video-games/video-game-review-papo-yo.html

Swan, S., Keen, N., Reynolds, N., & Onwumere, J. (2017). Psychological Interventions for Post-traumatic Stress Symptoms in Psychosis: A Systematic Review of Outcomes. Frontiers in Psychology 8.

Sychowski, G. v. (2012). Korrelationen von Leib-sein und Leib-haben – Helmuth Plessners anthropologische Grundfiguren der Conditio humana als Grundlagen einer Pädagogischen Anthropologie und poststrukturalistischer (Körper-)Utopien. Frankfurt a.M.: Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF).

Synnott, A. (1993). The Body Social. Symbolism, Self and Society. London: Routledge.

Takahashi, D. (2. Juli 2018). Jonathan Blow: How Thekla is moving beyond The Witness. [online] https://venturebeat.com/2018/07/02/jonathan-blow-how-thekla-is-moving-beyond-the-witness/

Tarkowski, A. (1983). Tarkovsky speaks about… Symbols vs. Metaphors. [online] htpps://www.nostalghia.com/TheTopics/Symbols.html

Tavinor, G. (2015). Tension and Opportunity: Creativity in the Video Gaming Medium. In G. Green, & J. C. Kaufman, Video Games and Creativity (S. 263-284). London: Elsevier.

Taylor, H. (17. November 2017). How Ninja Theory proved independent AAA has a future. [online] https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-17-how-ninja-theory-proved-independent-aaa-has-a-future

Taylor, T. L. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder, The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments (S. 40-63). London: Springer.

Tekaia, P. (28. Dezember 2019). Stygian: Reign of the Old Ones Review. [online] https://rpgamer.com/review/stygian-reign-of-the-old-ones-review/

Teplin, L. A., McClelland, G. M., Abram, K. M., & Weiner, D. A. (August 2005). Crime victimization in adults with severe mental illness: comparison with the National Crime Victimization Survey. Archives Of General Psychiatry 62(8).

Tettegah, S. Y., & Huang, W. D. (2016). Emotions, Technology, and Digital Games. Cambridge: Academic Press.

Teufel, C., Subramaniam, N., Dobler, V., Perez, J., Finnemann, J., Mehta, P. R., Fletcher, P. C. (2015). Shift toward prior knowledge confers a perceptual advantage in early psychosis and psychosis-prone healthy individuals. Proceedings of the National Academy of Sciences 112(43).

Thompson, C. (2000). Poetic Passage Provokes Heavy Thoughts on Life, Death. [online] https://www.wired.com/2008/04/gamesfrontiers-421/?currentPage=all

Thompson, N., & Walsh, M. (2010). The existential basis of trauma. Journal of Social Work Practice 24(4), S. 377-389.

Thorson, M. (6. November 2020). Is Madeline Canonically Trans. [online] https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40

Turi, T. (14. Juni 2011). Alice: Madness Returns. A Shaky Trip Back Down The Rabbit Hole. [online] https://www.gameinformer.com/games/alice_madness_returns/b/ps3/archive/2011/06/14/a-shaky-trip-back-down-the-rabbit-hole.aspx

Tutté, J. C. (2004). The concept of psychical trauma. A bridge in interdisciplinary space. International Journal of Psychoanalysis 85, S. 897-921.

United States Patent. (30. August 2005). Sanity system for video game. [online] https://bit.ly/2TH3NEm

Urbich, J., & Zimmer, J. (2020). Handbuch Ontologie . Stuttgart: J. B. Metzler.

Veale, K. (2017). Gone Home, and the power of affective nostalgia. International Journal of Heritage Studies 23(7), S. 654-666.

Visser, I. (2015). Decolonizing Trauma Theory: Retrospect and Prospects. Humanities 4(2), S. 250-265.

Voicu, C. (2011). Crossing Borders of Hybridity beyond Marginality and Identity. University of Bucharest Review 1(1), S. 171-193.

Waggoner, Z. (2009). My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games. Jefferson: McFarland and Company.

Wagner, P. (15. August 2017). Inferno. [online] htpps://www.indieflock.net: https://indieflock.net/2017/08/15/inferno-hellblade-senuas-sacrifice/

Wagner, P. (19. Februar 2018). Senunas Opfergaben: Was Senuas Name in Hellblade zu bedeuten hat. [online] https://languageatplay.de/2018/02/09/senunas-opfergaben-was-senuas-name-in-hellblade-zu-bedeuten-hat/

Walker, I. (10. August 2020). James Might Actually Be Looking At You In The Silent Hill 2 Intro. [online] https://kotaku.com/james-might-actually-be-looking-at-you-in-the-silent-hi-1844675881

Walker, J. (11. Februar 2013). Thoughts On: Actual Sunlight. [online] https://www.rockpapershotgun.com/2013/02/11/thoughts-on-actual-sunlight/

Walker-Emig, P. (Dezember 2019). Disco Elysium review: bar raising. [online] https://wireframe.raspberrypi.org/articles/disco-elysium-review-bar-raising

Waskul, D., & van der Riet, P. (2002). The Abject Embodiment of Cancer Patients: Dignity, Selfhood, and the Grotesque Body. Symbolic Interaction 25(4), S. 487-513.

Waskul, D., & Vannini, P. (2006). Body/Embodiment. Symbolic Interaction and the Sociology of the Body. Aldershot: Ashgate.

Westecott, E. (2009). The Player Character as Performing Object. DiGRA ›09. Brunel University.

Widman, A. (28. Februar 2016). »Wir sollten alle Feministinnen sein«. [online] https://www.fr.de/kultur/wir-sollten-alle-feministinnen-sein-11118050.html

Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. Psychonomic Bulletin & Review 9(4), S. 625-636.

Wiltshire, A. (9. Januar 2020). The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade. [online] https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/
Winkler, H. (1992). Der filmische Raum und der Zuschauer. ›Apparatus‹ – Semantik – ›Ideology‹. Heidelberg: Universitätsverlag.
Wolf, M. (26. September 2014). Mental Health in Roleplaying Games. [online] https://stargazersworld.com/2014/09/26/mental-health-in-roleplaying-games/
Wolf, M. J. (2015). Video Games Around the World. Cambridge: MIT Press.
Woods, A., Jones, N., Alderson-Day, B., Callard, F., & Fernyhough, C. (2015). Experiences of hearing voices: analysis of a novel phenomenological survey. Lancet Psychiatry (2), 323-331.
Yalom, I. (1980). Existential psychotherapy. New York: Basic Books.
Yang, R. (5. April 2017). »If you walk in someone else's shoes, then you've taken their shoes«: Empathy machines as appropriation machines. [online] https://www.blog.radiator.debacle.us/2017/04/if-you-walk-in-someone-elses-shoes-then.html
Yehuda, R. (2002). Post-traumatic stress disorder. The New England Journal of Medicine (346), 108-114.
Yildiz, S. (2009). Interkulturelle Erziehung und Pädagogik – Subjektivierung und Macht in den Ordnungen des nationalen Diskurses. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
Zagal, J. P. (2011). Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Single-Player Videogames. In K. Schrier, & D. Gibson, Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks (S. 19-35). Hershey: IGI Global.
Žižek, S. (2014). Weniger als nichts: Hegel und der Schatten des dialektischen Materialismus. Berlin: Suhrkamp.

Computerspiele

ACTUAL SUNLIGHT (Will O'Neill 2013, Will O'Neill)
ALICE: MADNESS RETURNS (Electronic Arts 2001, Spicy Horse)
ALIEN: ISOLATION (Sega 2014, Creative Assembly)
ALONE IN THE DARK (Infogrames 1992, Infogrames)

AMERICAN MCGEE'S ALICE (Electronic Arts 2000, Rogue Entertainment)
AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS (Frictional Games 2013, The Chinese Room)
AMNESIA: THE DARK DESCENT (Frictional Games 2010, Frictional Games)
BATMAN: ARKHAM ASYLUM (Eidos Interactive/Square Enix/Warner Bros. Interactive Entertainment 2009, Rocksteady Studios)
BEYOND: TWO SOULS (Sony Computer Entertainment 2013, Quantic Dream)
BIOSHOCK (2K Games 2007, 2K Boston)
BLADE RUNNER (Virgin Interactive 1997, Westwood Studios)
BRAID (Number One/Microsoft Studios 2008, Number One)
BROTHERS – A TALE OF TWO SONS (505 Games 2013, Starbreeze Studios)
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH (Bethesda Softworks 2005, Headfirst Productions)
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (Activison 2007, Infinity Ward)
CELESTE (Matt Makes Games 2018, Maddy Thorson & Noel Berry)
CLOCK TOWER 3 (Capcom 2002, Capcom)
DARKEST DUNGEON (Red Hook Studios 2016, Red Hook Studios)
DEAD SPACE 2 (Electronic Arts 2011, Visceral Games)
DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012, The Chinese Room)
DEFENDER (Williams Electronics 1981, Williams Electronics)
DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013, The Quinnspiracy)
DETROIT: BECOME HUMAN (Sony Computer Entertainment 2018, Quantic Dream)
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Eidos Montréal 2011, Square Enix)
DIE SIMS (EA GAMES 2000, Maxis)
DIE SIMS 3 (Electronic Arts 2009, Maxis)
DIE SIMS 4 (Electronic Arts 2014, Maxis)
DISCO ELYSIUM (ZA/UM 2019, ZA/UM)
DISTRAINT (Jesse Makkonen 2015, Jesse Makkonen)
DISTRAINT 2 (Jesse Makkonen 2018, Jesse Makkonen)
DOOM II: HELL ON EARTH (cdv Software Entertainment 1994, id Software)
DYS4IA (Newgrounds 2012, Newgrounds)
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM (Nintendo 2002, Silicon Knights)
FAHRENHEIT (Atari SA 2005, Quantic Dream)
FALLOUT 3 (Bethesda Softworks 2008, Bethesda Game Studios)
FAR CRY 3 (Ubisoft 2012, Ubisoft Montreal)
FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN (Nintendo 2007, Intelligent Systems)

FIREWATCH (Campo Santo 2016, Campo Santo)
FORTNITE (Epic Games, Gearbox Publishing 2017, Epic Games)
FRAGILE EQUILIBRIUM (Magic Spell Studios 2019, Magic Spell Studios)
FRAN BOW (Killmonday Games 2015, Killmonday Games)
FROGGER (Sega 1981, Konami)
GISH (Chronic Logic 2014, Chronic Logic)
GOAT SIMULATOR (Coffee Stain Publishing 2014, Coffee Stain Studios)
GONE HOME (The Fullbright Company 2013, The Fullbright Company)
GRAND THEFT AUTO V (Rockstar Games 2013, Rockstar North)
HALF-LIFE 2 (Valve Corporation, Sierra Entertainment, Electronic Arts 2004, Valve Corporation)
HAUNT: THE REAL SLENDER (ParanormalDev 2012, ParanormalDev)
HAUNTED HOUSE (Atari Inc. 1982, Atari Inc.)
HAUNTING GROUND (Capcom 2005, Capcom)
HEAVY METAL F.A.K.K.^{2} (Gathering of Developers 2000, Ritual Entertainment)
HEAVY RAIN (Sony Computer Entertainment 2010, Quantic Dream)
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017, Ninja Theory)
JOURNEY (Sony Interactive Entertainment 2012, thatgamecompany)
LAYERS OF FEAR (Aspyr Media 2016, Bloober Team)
LIMBO (Playdead/Microsoft Game Studios 2010, Playdead)
MAINICHI (Mattie Brice 2012, Mattie Brice)
MANHUNT (Rockstar Games 2003, Rockstar North)
MASS EFFECT (Microsoft Game Studios 2007, Bioware)
MASS EFFECT 2 (Electronic Arts 2010, Bioware)
MASS EFFECT 3 (Electronic Arts 2012, Bioware)
MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001, Gathering of Developers)
MAX PAYNE 3 (Rockstar Games 2012, Rockstar)
METAL GEAR (Konami 1987, Konami)
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (Konami 2015, Kojima Productions)
MINECRAFT (Mojang Studios 2011, Mojang Studios)
MYST (Cyan 1993, Broderbund)
MYSTERY HOUSE (On-Line Systems 1979, On-Line Systems)
NEVER ALONE (E-Line Media 2014, Upper One Games)
NIGHT IN THE WOODS (Finji 2017, Infinite Fall)
OUTLAST (Red Barrels 2013, Red Barrels)
OVERWATCH (Blizzard Entertainment 2016, Blizzard Entertainment)

PAC-MAN (Midway Games 1980, Namco)
PAPERS, PLEASE (3909 LLC 2013, Lucas Pope)
PAPO & YO (Minority 2012, Minority)
PASSAGE (Jason Rohrer 2007, Jason Rohrer)
PLANESCAPE: TORMENT (Interplay 1999, Black Isle Studios)
QUAKE (GT Interactive 1996, id Software)
RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar Games 2018, Rockstar Studios)
RESIDENT EVIL (Capcom 1996, Capcom)
RESIDENT EVIL 2 (Capcom 1998, Capcom)
RESIDENT EVIL 3: Nemesis (Capcom 1999, Capcom)
RESIDENT EVIL 4 (Capcom 2005, Capcom)
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD (Capcom 2017, Capcom)
RUNE (Gathering of Developers 2000, Human Head Studios)
SEPTEMBER, 12TH: A TOY WORLD (Newsgaming/Gonzalo Frasca 2010, Newsgaming)
SHADY PART OF ME (Focus Home Interactive 2020, Douze Dixièmes)
SILENCE OF THE SLEEP (Jesse Makkonen 2014, Jesse Makkonen)
SILENT HILL (Konami 1999, Konami Computer)
SILENT HILL 2 (Konami 2001, Team Silent)
SILENT HILL 3 (Konami 2003, Konami Computer)
SLENDER: THE ARRIVAL (Blue Isle Studios 2013, Blue Isle Studios/Parsec Productions)
SLENDER: THE EIGHT PAGES (Parsec Productions 2012, Parsec Productions)
SLENDER'S WOODS (Eddy Zykov 2012, Eddy Zykov)
SOMA (Frictional Games 2015, Frictional Games)
SPEC OPS: THE LINE (2K Games 2012, Yager Development)
STREET FIGHTER (Capcom 1989, Capcom)
STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES (1C 2019, Cultic Games)
SUPER MARIO BROS. 2 (Nintendo 1988, Nintendo)
SYM (Atrax Games 2015, Atrax Games)
TETRIS (Alexei Paschitnow, 1984, Alexei Paschitnow)
THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016, Numinous Games)
THE CAT LADY (Screen 7 2012, Harvester Games)
THE DARKNESS 2 (2K Games 2012, Digital Extremes)
THE LAST OF US (Sony Computer Entertainment 2013, Naughty Dog)
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Nintendo 2017, Nintendo EPD)
THE NOMAD SOUL (Eidos 1999, Quantic Dream)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games 1990, Lucasfilm Games)
THE SUFFERING (Midway Games 2004, Surreal Software)
THE SUFFERING: TIES THAT BIND (Midway Games 2005, Surreal Software)
THE TOWN OF LIGHT (LKA 2016, LKA)
THE WALKING DEAD: SEASON ONE (Telltale Games 2012, Telltale Games)
THE WITNESS (Thekla 2016, Thekla)
THIS WAR OF MINE (11 Bit Studios 2014, 11 Bit Studios)
TOMB RAIDER (Core Design 1996, Eidos Interactive)
TOMB RAIDER (Crystal Dynamics 2013, Square Enix)
TRAUMA (Headup Games 2011, Krystian Majewski)
ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR (Origin Systems 1985, Origin Systems)
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS (Bethesda Software 2017, Machine-Games)
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER (Bethesda Softworks 2014, MachineGames)
X-COM: ENEMY UNKNOWN (2K Games 2012, Firaxis Games)

Filme/Serien

APOCALYPSE NOW (Francis Ford Coppola 1979)
BLADE RUNNER (Ridley Scott 1982)
DAS KABINETT DES DR. CALIGARI (Robert Wiene 1920)
DAS LEBEN IST SCHÖN (Roberto Benigni 1997)
DAS MÄDCHEN MIT DEM DRACHEN-TATTOO (David Fincher 2011)
DER JUNGE IM GESTREIFTEN PYJAMA (Mark Herman 2008)
DER PIANIST (Roman Polanski 2002)
DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN (Michael Cimino 1978)
ENEMY (Denis Villeneuve 2013)
EYES WIDE SHUT (Stanley Kubrick 1999)
FIGHT CLUB (David Fincher 1999)
FIRES ON THE PLAIN (Kon Ichikawa 1959)
HELLRAISER: DAS TOR ZUR HÖLLE (Clive Barker 1987)
HIROSHIMA, MON AMOUR (Alain Resnais 1959)
IM WESTEN NICHTS NEUES (Lewis Milestone 1930)
INGLOURIOUS BASTERDS (Quentin Tarantino 2009)

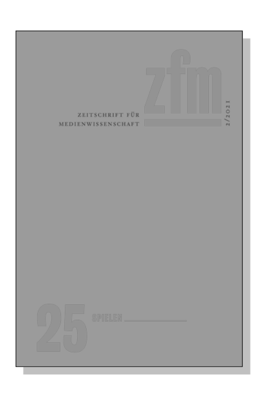
JACOB'S LADDER – IN DER GEWALT DES JENSEITS (Adrian Lyne 1990)
JURASSIC PARK (Steven Spielberg 1993)
LOST HIGHWAY (David Lynch 1997)
MEMENTO (Christopher Nolan 2000)
MESHES OF THE AFTERNOON (Maya Deren 1943)
MR. ROBOT (2015-2019)
NIGHT CRIES: A RURAL TRAGEDY (Tracey Moffatt 1990)
PANS LABYRINTH (Guillermo del Toro 2006)
RAMBO (Ted Kotcheff 1982)
RED ANGEL (Yasuzô Masumura 1966)
SCHINDLERS LISTE (Steven Spielberg 1994)
SHINING (Stanley Kubrick 1980)
SPIDER (David Cronenberg 2002)
STALKER (Andrei Tarkowski 1979)
THE BIG SHAVE (Martin Scorsese 1967)
TWIN PEAKS (David Lynch 1990-1991, 2017)
ZOMBIE (George A. Romero 1978)

Medienwissenschaft



Ziko van Dijk
Wikis und die Wikipedia verstehen
Eine Einführung

März 2021, 340 S., kart.,
Dispersionsbindung, 13 SW-Abbildungen
35,00 € (DE), 978-3-8376-5645-9
E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation
PDF: ISBN 978-3-8394-5645-3
ISBN 978-3-7328-5645-9



Gesellschaft für Medienwissenschaft (Hg.)
Zeitschrift für Medienwissenschaft
Jg. 13, Heft 2/2021: Spielen

September 2021, 180 S., kart.
24,99 € (DE), 978-3-8376-5400-4
E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation
PDF: ISBN 978-3-8394-5400-8
ISBN 978-3-7328-5400-4



Anna Dahlgren, Karin Hansson,
Ramón Reichert, Amanda Wasielewski (eds.)
Digital Culture & Society (DCS)
Vol. 6, Issue 2/2020 – The Politics of Metadata

June 2021, 274 p., pb., ill.
29,99 € (DE), 978-3-8376-4956-7
E-Book:
PDF: 29,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4956-1

Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten finden Sie unter www.transcript-verlag.de